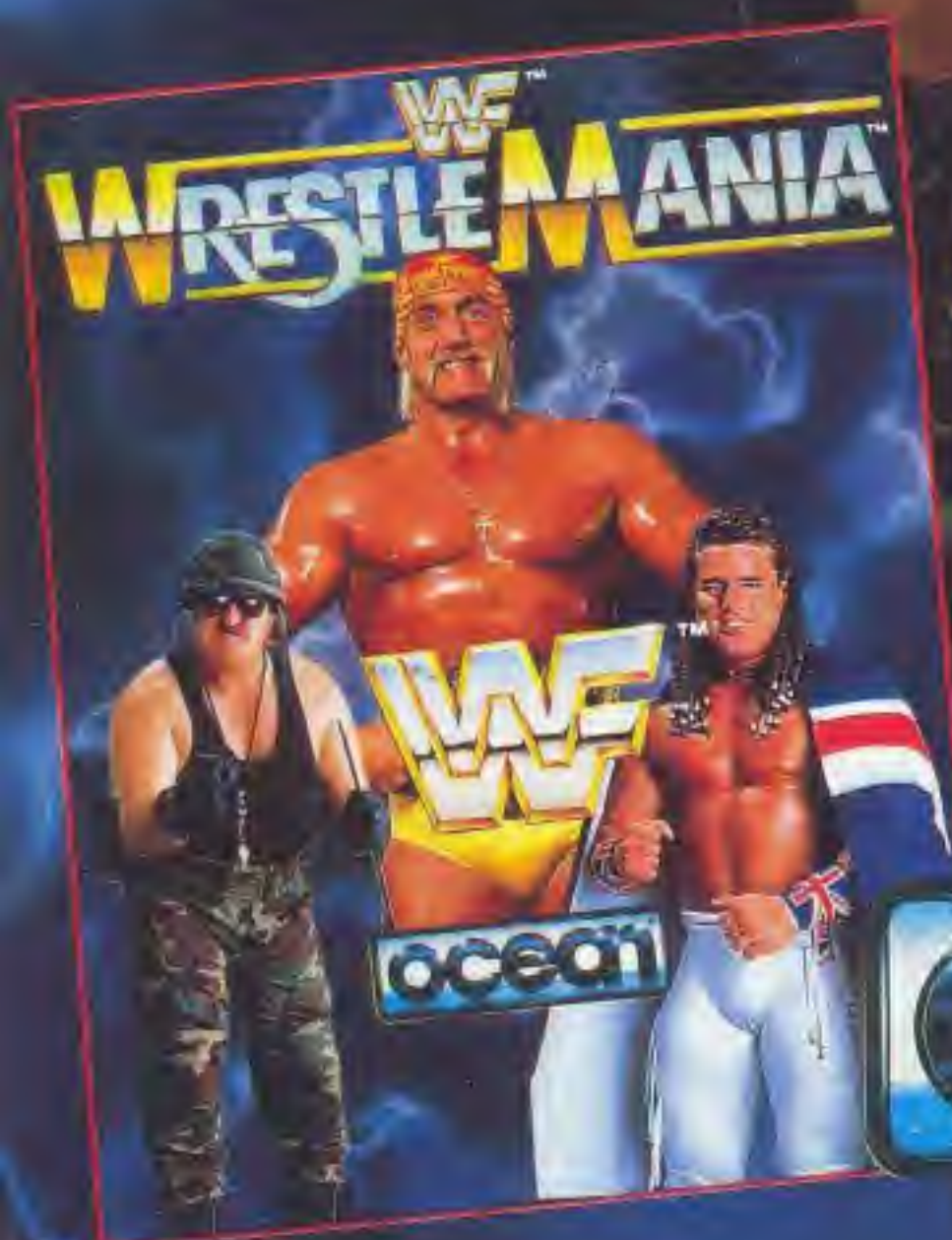
VIDEO
ZAP!
8 BIT
GAMES
CONSOLE
LEZIONI DI VIDEOGAMES
QUESTA VOLTA E' IL TURNO
DEI PLATFORM
I SIMPSONS
Approdano
a casa vostra
BRAND
X
SPRAY
PAINT
SPECIALE
AMSTRAD
8 PAGINE TUTTE PER VOI!
ALIEN STORM
E SUPER SPACE
INVADERS:
Gli alieni tornano
a invadere il 64
LA LISTA DEI
TOP SECRET
DA STACCARE E
CONSERVARE
FEBBRAIO 1992 - Anno VII Numero 64 - Lire 4.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

MISURA LA TUA FORZA IN QUESTA AVVINCENTE SERIE DI INCONTRI DI WRESTLING. DIVENTA UN CAMPIONE INCONTRASTATO NEI PANNI DI HULK HOGAN™, THE ULTIMATE WARRIOR™ O THE BRITISH BULLDOG™.

TUTTO E' PERMESSO
IN QUESTA LOTTA PIENA D'AZIONE!
E SOLO IL PIU' FORTE PUO' AVERE LA MEGLIO...

HULKSTER RULES

LEADER
DISTRIBUZIONE

WRESTLEMANIA
ocean

SGT Slaughter

BRITISH BULLDOG

PIT-FIGHTER
TM
SELECT YOUR FIGHTER
SCREENSHOTS AMIGA
Benvenuto nel mondo delle scommesse clandestine! Misurati con The Executioner, Heavy Metal e Chain Man Eddie, delinquenti senza scrupoli. Ricorri a qualsiasi forma di combattimento - arti marziali, boxe tailandese - e fai uso di qualsiasi arma che ti capita sottomano: coltelli, barre d'acciaio o barili di birra. Ricorda che non sei mai al sicuro... potresti non uscire vivo perfino dalla folla!
Incredibili grafiche, sequenze digitalizzate da reali scene di combattimento.
Una sfida brutale e appassionante!
C64
AMIGA
PC
LEADER
DISTRIBUZIONE
DOMARK
TENGEN
© 1991 Tengen Inc. All Rights Reserved.™ Atari Games Corporation.
Programmed by Teque London.
Artwork and Packaging © Domark Group Ltd.
Published by Domark Software.. Ltd, Ferry House,
51-57 Lacy Road, London SW15 1PR

GENIAS

E' SEMPRE

COLPA

DI GIANCARLO

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Giancarlo Calzetta
Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali **Segretaria di Redazione:** Roberta Zampieri
Redattori: Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Gabriele Pasquali, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, William Baldaccini, Giovanni Papandrea, Emanuele Scichilone, Geims Tonn.
Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo e Alessandra Gandolfi
Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78
Fotolito: Litomilano **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI)
Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246
Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 251 del 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento a 11 numeri Lit. 35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

OGNI MESE IN EDICOLA
5
ANNO 2
console MANIA
NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM
SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE
ATARI
LYNX
7800
ANTEPRIMANIA AL LASER:
MEGA CD SEGA & CD-ROM NEC
SONIC
FINALMENTE ANCHE SU MASTER SYSTEM
SUPER FAMICOM PREISTORICO CON JOE & MAC
SPECIALE SEGUITI:
GOLDEN AXE II, ROLLING THUNDER II,
JAMES POND II, ROBOCOP II, VALIS IV

EDITORIALE

ANNO VII - Numero 64

LIBERATEMI, ADESSO!!!

Aiuto! Aiuto! Aiuto! E' mai possibile che quando si deve chiudere Zzap! mi guardi con occhio languido e sornione, Giancarlo, e mi dici con aria innocente: "Sai, Stefano, non mi è ancora arrivato niente!!!".
"Cooooooosa?!? Vuoi dire che per il Commodore 64 e compari non ci sono ancora arrivati i titoli?".
"E, sai com'è. Tutti annunciano, annunciano, ma io poi non ho ancora visto niente... che si fa?".
Ecco, la patata bollente mi viene subito rilanciata (ma ormai ho messo i guanti) e quindi toccherà a me dire agli Editori del ritardo "forzato" della preparazione della rivista, ma, cosa volete, febbraio è un mese un po' sfortunato perché i titoli più importanti sono usciti per Natale e, come sempre, adesso c'è un po' di carenza. Ma non è tutto perduto, abbiamo recuperato ancora tanti titoli belli per questo numero, come Jonny's Quest, per esempio, e abbiamo inserito un inserto speciale dedicato ai Top Secret con una lista completa dei trucchi apparsi dal numero 27 al numero 58 di Zzap! E non è finita: abbiamo deciso di inserire otto recensioni dedicate all'Amstrad con tutti i nuovi titoli per questo computer e abbiamo ripreso (a richiesta di molti lettori) a recensire i titoli migliori per lo Spectrum. Malgrado tutto, infatti, le Software House continuano a produrre giochi per questi computer apparentemente ormai surclassati, ma, lo sapete bene anche voi, finché c'è vita, c'è speranza.
Aiuto! Giancarlo! Levami Alex di dosso che vuole portarsi a casa l'Amstrad... MI SERVE!
Ciao a tutti e buona lettura,

Stefano Gallarini

COMMODORE 64

AMSTRAD

SPECTRUM

ALZATI E FACCI GIOCARE...

Ovvero: come fa uno spettro (-Spectrum... bello il gioco di parole, eh?) a risorgere?

Beh, in effetti è un po' difficile a dirsi, ma sembra stia succedendo con una scatola nera dai 48 K e i tasti di gomma. Ma sì, avete capito bene (altrimenti fatevi spiegare da Stefano Giorgi come fa lui a comprendere concetti così complicati...) (uso il cervello, un organo sconosciuto ad Alex, a quanto pare...): stiamo parlando dello Spectrum (applausi)! Pressoché scomparso (e gli appassionati non me ne vogliano) da parecchi mesi dalla meravigliosa ribalta della nostra rivista, sta tornando tra le file dei giochi da noi recensiti, con diversi titoli (dei quali alcuni molto recenti). Si tratta di giochi già visti su Sessantaquattro (come per esempio MegaPhoenix, di cui potete trovare la recensione da qualche altra parte all'interno di questo stesso numero), Cisco Heat e Terminator II per i quali, per motivi tecnici, vi rimandiamo al prossimo numero per una recensione completa.

Il primo è abbastanza famoso su Amiga e 64, non certo per i suoi meriti, ma aspettiamo comunque di vedere cosa i programmatori siano riusciti a fare con il piccolo Sinclair. Si tratta in sostanza di un gioco di corsa in soggettiva tra le macchine della polizia di tutti gli Stati Uniti d'America che si svolge a San Francisco (in California, per chi non lo sapesse), città famosa per le strade piene di cunette. Aspettatevi quindi come minimo un continuo saltare della vostra urlante automobile.

Terminator II lo dovreste invece conoscere bene: si tratta della stessa versione uscita di recente per 64 e per diversi altri formati. Si tratta di un multilivello nel più classico stile Ocean con fasi di guida e di picchiaduro. Il risultato anche qui non è certamente eccezionale, ma è fuori di dubbio che il software per Spectrum stia tornando e noi lo seguiremo con l'interesse che merita, a cominciare dalla recensione completa di questi due giochi sul prossimo numero, sempre che il povero Spectrum di redazione, esausto per le fatiche di MegaPhoenix riesca a risorgere in tempo per il prossimo numero!

TEST

DINAMIC
per Spectrum

PRESENTAZIONE 50%
C'è qualcosa da dire ? No? Bene, proseguiamo.
GRAFICA 86%
Proprio ben riuscita, anche se in fondo era meglio lasciare tutto in bianco e nero piuttosto che macchiare di colori qualche pianeta.
SONORO 50%
C'è qualcosa da dire ? No? Bene, proseguiamo
APPETIBILITA' 80%
Il fascino di questo gioco a mio avviso è immutabile.
LONGEVITA' 75%
Non vi stancherete presto e lo giocherete molto. Certo che a lungo andare...
GLOBALE 89%
Proprio un titolo interessante. Se andiamo avanti così lo Spectrum riacquisterà senz'altro vigore. Bene, non perdetelo!

MEGA PHOENIX

Venne prima l'uovo o Phoenix? (ovvero, da dove spuntano quei cosi alati e piumosi che si gettano masochisticamente verso la vostra povera astronave nella speranza di farvi fuori?)

Come tutti probabilmente sapete, il primo grande, unico ed irrepetibile Phoenix fu uno dei più spettacolari successi per sala giochi nei tempi in cui Pacman era ancora di moda e il caro Giancarlo non aveva ancora la barba (il che significa proprio moooolto tempo fa); il gioco era suddiviso in più parti il cui scopo era quello di eliminare un'abbondante orda di pennute fenici che prima si gettavano a capo fitto contro di voi e negli schermi seguenti, generandosi da abnormi uova volanti, ritornavano all'attacco con forme e dimensioni maggiori, sempre intente a "covarvi" un brutto tiro (AH, AH, AH: cosa? Non fa ridere? Beh, ci ho tentato...). Alla fine dei primi quattro schermi c'era ad aspettarvi un'immensa astronavona madre (la prima nella storia dei videogiochi!) protetta da una spessa barriera, e il tutto era reso più arduo a causa degli innumerevoli colpi che vi venivano sparati e della crescente quantità di uccellacci che facevano di tutto per mettervi le piume tra le ruote (Ah, AH... Ehm, scusate); comunque anche questa volante avversità era ben presto eliminata, dandovi così la possibilità di ripartire da capo e ritentarci ancora, e ancora, e ancora etc., etc., etc.

Anche la versione Spectrum, ovviamente, si rifà a cotanto piumaggio, e questo antico e sempre efficiente computer non può che assecondare pienamente il gioco originale da bar (chi ha lo Spectrum per intendere, intenda, chi non ce l'ha, in roulotte) riuscendo così a farvi vivere alate emozioni in simil bianco e nero. Che bello, mi sembra di ringiovanire felicemente di dieci anni!!!

Devo ammettere che oltre dieci anni fa ero proprio al mare a Castiglioncello quando mi intrippai di Mega Phoenix. Non lo mollavo per niente, alla faccia di Pac-man, Moon Lander, Space Invaders e compagnia bella, e così questa versione per lo Spectrum me la sono caricata proprio volentieri. E che emozione! Sembra proprio di tornare indietro nel tempo. Amici Spectrumiani, non offendentevi, dovete ammettere che lo Spectrum ha dei limiti rispetto ai computer di oggi, ma questo Mega Phoenix è proprio ben fatto. Un titolo da non perdere per gli appassionati, i malinconici, gli smanettoni e i romanticoni.

SMASH
TV
©WILLIAMS ELECTRONICS GAMES, INC
AKlaim™
entertainment
ocean®
LEADER

ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT C.so d'Italia 111
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO FRANCESCO - P.zza Castello

CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B
PORTICI (NA) - ELETTRONICA SDEGNO Via della Libertà 269/271
SALERNO - COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
CESENA (FO) - L'ASTEROIDE Corso Cavour 155
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo Parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Matteucci 10/A, 10/E
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 186
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via delle Casacce 14/16/18
GENOVA PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA C.so Europa
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Brosata 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Giulti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.cda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO V.le Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIADANA (MN) - A.T.E. INFORMATICA II P.zza Saragat 8
VIMODRONE (MI) - PROXIMA (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB C.so Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21 B/C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
SASSARI - LIBRERIA MESSAGGERIE SARDE P.zza Castello 11
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 P.zza Azuni 12

SICILIA:
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - M.M.P. Via Simone Corleo 6
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via San Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

VENETO:
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Rossini 16
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - COMPUTER POINT Via Bissuola 52
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Olzignan 6
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

U. S. Gold per C64, cassetta/disco
Lit. 24.900/29.900

ALIEN STORM

Secondo Nostradamus, il quattro di agosto del millenovecentonovantasette (sperando sinceramente di azzeccare la data), ad opera di due probabili ed infinitamente raccapriccianti catastrofi, il mondo oggi conosciuto avrà termine (ma non era il 27 Agosto? Nd Sara Connors).

La prima ipotesi contempla il caso di una guerra termonucleare totale, la quale come facilmente si intuisce, finirà per divenire la spada di Damocle di quel genere umano che si autodistruggerà stupidamente.

La seconda ipotesi contempla invece l'ipotesi di un'invasione aliena, da parte di una razza molto più forte, che spazzerà via il genere umano senza alcuna pietà.

A quanto pare il menagramo di Nostradamus ci ha azzeccato ancora.

Ci è giunta notizia che, nonostante l'opinione pubblica ne sia all'oscuro, già ora, nel millenovecentonovantadue, schifidi alieni poliformi mangiauomini abbiano cominciato ad insinuarsi nelle nostre città.

Noi ne siamo del tutto ignari, ma essi prendono le sembianze dei più innocui oggetti comuni, come vasi di fiori, distributori di Coca Cola, cestini d'immondizia , cabine telefoniche, ed altre cose del genere.

Già ci giunge notizia dei primi disordini, ma per fortuna, c'è chi pensa a noi tutti.

Lontano dagli sguardi, nella giungla della metropoli e nascosti in un finto furgone fast food, ci sono loro: i nostri eroi, ovvero sia nientepopodimenoché gli acchiappa-alieni di Alien Storm.

Gli irriducibili paladini della giustizia sono tre: l'uomo metallico, la donna dura, e il solito rambazzo americano.

Senza il loro aiuto, voi non lo sapete, ma per le strade della città, nei supermercati, negli empori, rischiate di essere frustati da vasi di fiori, randellati a sangue da cabine telefoniche e inseguiti da alieni maniaci dalle dubbie intenzioni.

Ma non temete, pavidi ed indifesi cittadini, Gordon Karla e Skooter vi difenderanno a colpi di nerbo elettrico, raggi al plasma, colpi d'arma da fuoco, a calci, pugni, schiaffoni e chi più ne ha più ne metta.

Come avrete intuito, i metodi di combattimento dei tre protagonisti di Alien Storm sono differenti tra loro. Sullo schermo potranno comparire al massimo due di loro, presi a scelta dagli Alien-giocatori. Il ginnico Gordon, viene reso poco ginnico dal peso della sua attrezzatura, ovvero pistola, bazooka ed emettitore di scariche elettriche (o qualcosa del genere).

Nonostante questo, si esibisce senza problemi in salti e corse spettacolari, nonché in assurdi corpo a corpo con le viscide creature extraterrestri, nei quali sfodera tutta la sua cattiveria, colpendo a distanza ravvicinata gli invasori con la pistola, legnandoli con il bazooka o sparandogli in bocca senza farsi problemi.

Passiamo ora al gentil sesso. Per quanto riguarda Karla, come donna ricorda molto Sara Connors, e come lei sembra animata da poca voglia di discutere.

Infatti, molto irritabile, crema le povere bestiole con il fidatissimo lanciafiamme, che porta sempre con sé (anche a letto NdNuke)(inutile dire che al posto del solito completino di pelle indossi una tuta in puro, e duro, amianto. - ndJH).

Come ogni brava signorina è anche lei dotata di poderosi ceffoni che sa sfoderare al momento opportuno.

In ultimo c'è l'uomo di legno, pardon di latta, che, nervoso come un armadillo in una vasca da bagno piena di brodo di pollo, guida i suoi nemici facendo schioccare il suo poderoso nerbo elettrico.

Ma parliamo un po' delle disgraziatissime creature extragalattiche. Secondo tutti i miti statunitensi degli anni sessanta e dintorni, gli alieni mutanti avrebbero dovuto essere delle creature estremamente ripugnanti e spaventevoli.

I programmatori della U.S. Gold hanno provato ad uniformarsi all'ormai consolidato luogo comune, ma sono riusciti ad ottenere degli extraterrestri dalle forme talmente idiote da risultare incredibilmente simpatici e teneri. Quasi dispiace di doverli picchiare sadicamente.

Infatti è molto spiacevole pensare di dover malmenare un alieno nanerottolo che vi si avvicina tentando di colpirvi con la lingua (nei posti più impensati...); oppure un altro che con fare amichevole tenta di abbracciarvi e invece vi solleva a molti metri da terra facendovi precipitare a testa in giù.

Ci sono anche le rinomatissime cabine alienotelefoniche, che invece di non restituire i gettoni come fanno le nostre, vi restituiscono nerbate sulle caviglie.

Particolare menzione va anche agli alieni voraci, che cercano di addentarvi come biscottini, non tenendo conto, soprattutto nel caso di Skooter, che siete un tantino indigesti.

Vi sono poi le mortadelle siderali, che strisciano sul

PRESENTAZIONE 80%
Niente di eccezionale, eccetto per l'immagine alienoschifidosa sulla scatola.

GRAFICA 73%
Sprites edilizi, ovvero mattonosi e non ben definiti, si muovono su fondali discretamente disegnati, che ricordano abbastanza quelli del coin-op. Un po' rigide le animazioni.

SONORO 62%
Musica polacca ed alienante (ah! ah!), non bella e monotona. Se la conosci la eviti (se la conosci non ti uccide NdNuke).

APPETIBILITA' 90%
Chi nella sua vita non ha mai sognato di farsi passare la lingua di un alieno maniaco su tutto il corpo?...

LONGEVITA' 70%
... Ma per il fatto che le lingue degli alieni sono ruvide non vi divertirete per molto.

GLOBALE 81%
Indubbiamente il gioco più alienoso che si sia mai visto. In tutta la sua assurdità lascia pensare ad un film di fantascienza degli anni '50.

Generalmente devo dire che i picchiaduro mi vanno particolarmente a genio, sebbene siano un po' monotoni.

Alien Storm è una specie di ibrido fra un arcade e un picchiaduro standard.

A mio avviso l'idea originale era di esaltare i pregi di ambedue i generi e fonderli in un tutt'uno, ma penso che i programmatori della U.S. GOLD siano soltanto riusciti ad evidenziarne i difetti; e i miei occhi vedono solo due difetti al prezzo di uno in un gioco solo.

Forse il tema buffo e le fattezze ridicole degli alieni possono attrarre, ma non per molto.

Sicuramente pochi passeranno notti insonni davanti ad Alien Storm.

Abbastanza innovativa l'idea di Alien Storm rispetto ai soliti picchiaduro e ai soliti arcade. Ciò che introduce questa lieve originalità è il mixing più o meno azzeccato delle sequenze 3D con quelle a scorrimento.

Meglio non parlare affatto della trama, che per gli appassionati dell'eccessivamente idiota potrebbe anche andar bene.(Non so chi far vincere tra questo e Strider.)

Impensabile, comunque, il resistere alla tentazione di giocare con un gioco così cretino. A proposito di fascino dell'eccessivamente idiota, non so se in sala giochi avete mai visto il mitico Pu.li.ru.la.

pavimento facendo wooink-wooink, vale a dire contraendosi gommosamente, ed al momento opportuno vi rimbalzano addosso.

Il più bello di tutti, comunque, è l'alieno maniaco, che striscia attaccato ai tetti nelle sezioni tre dimensioni, e zitto zitto quatto quatto vi lancia contro la lingua. Ma dico io! Un po' di pudore e decenza, almeno fra gli alieni!

Comunque tutte queste creature orrende, poliformi, mangiauomini, troppo cretine e simpatiche, fanno solo il loro dovere di invasori.

Mi sono sempre chiesto, con la quantità di stereotipi e storie che sono stati concepiti dal 50 a oggi, se gli invasori abbiano in realtà un sindacato.

Per quanto riguarda Alien Storm in sé stesso, i livelli di gioco sono abbastanza semplici ed innovativi.

Sono però anche alquanto ripetitivi. In tutto l'arco dei sei livelli disponibili, le strutture e le impostazioni che è possibile incontrare sono fondamentalmente tre: gli schemi orizzontali normali, le sezioni a tre dimensioni in soggettivo e gli schemi di corsa.

Nel primo modo si compirà la quasi totalità dell'azione. Il gioco ha infatti inizio lungo una strada, nella quale verrete aggrediti dalle creature precedentemente menzionate. Dopo aver percorso un tragitto relativamente lungo avrete accesso alla prima visione in soggettiva, ovvero l'interno di un super market. Vedrete gli scaffali scrollare verso destra o verso sinistra con un simpatico parallasse a circa quattro livelli. Ogni tanto il tutto si ferma e venite attaccati da una massiccia quantità di alieni, e probabilmente vi potrà capitare di incontrarne qualcuno non menzionato precedentemente; come quello vegetale, che sbuca furtivo

dal basso e vi intossica con le sue spore.

Qui potrete dare sfogo alla vostra ultraviolenza blastando e distruggendo ogni scaffale o oggetto che vi passi davanti. Ogni tanto vedrete volteggiare dei bonus. Colpiteli. Aumenteranno l'energia a disposizione della smart.

Dimenticavo di dire che nelle sezioni in soggettivo, il tipo di puntatore ed il raggio con cui si crea danno differiscono da personaggio a personaggio.

Se riuscirete a sopravvivere a questa difficile fase di gioco, uscirete dal devastato negozio, non lasciando in piedi neanche una lattina.

Fuori le strade sono rimaste ad attendervi, più pericolose che mai, e non vi sarà concesso il minimo respiro.

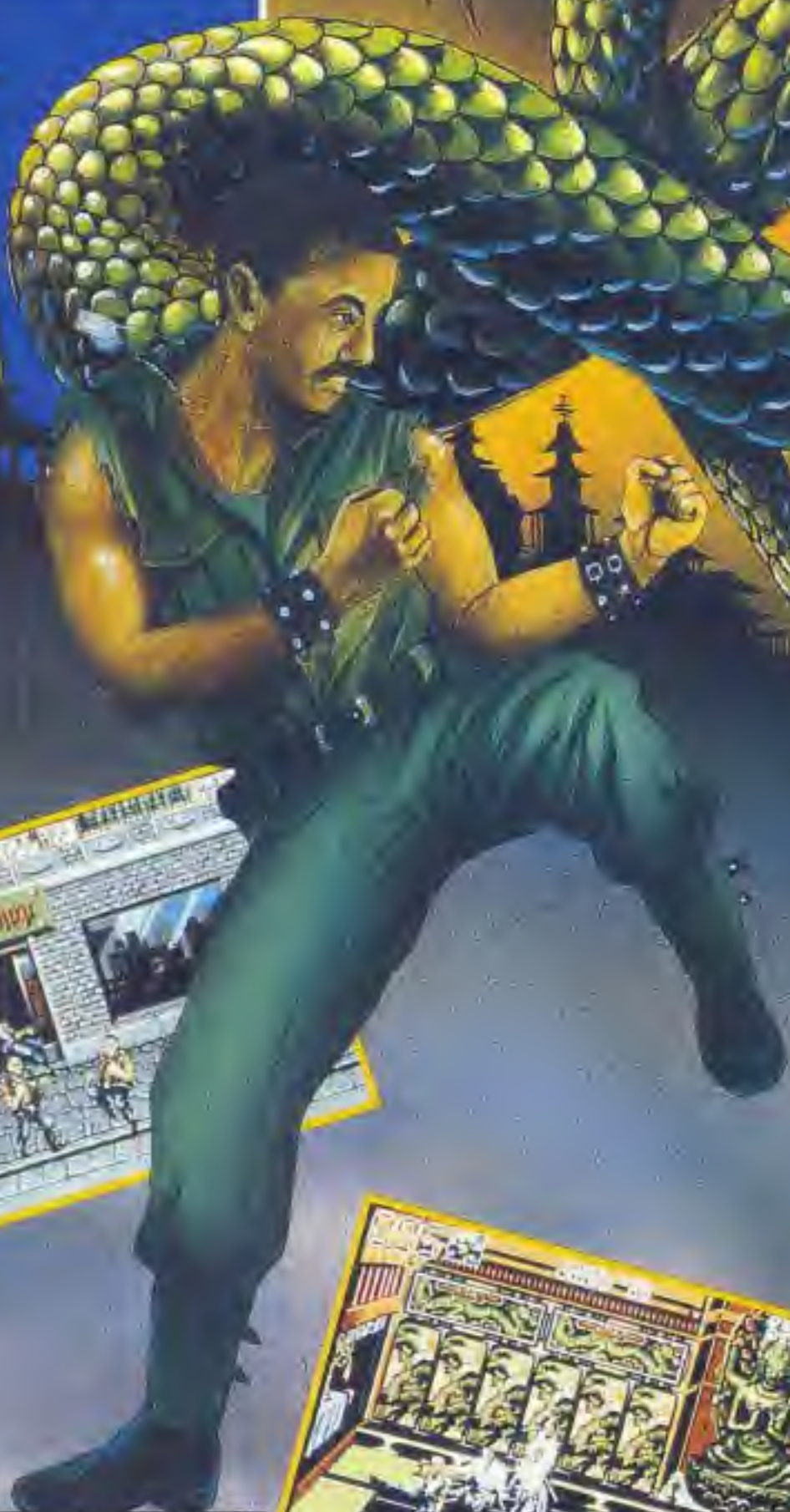
Dopo un altro tratto di strada noterete che gli alieni presenti su schermo si trasformeranno in ragnoni schifosi schizzando via di corsa. E voi comincerete a corrergli dietro.

Nella sezione di corsa contro i ragni dovrete evitare il contatto coi medesimi (chiaramente!) e delle dubbie nuvolette lanciatevi contro, le quali sono capaci di farvi inciampare e di

toglierVi energia.

Lungo il vostro tragitto di improbabili e stravaganti paladini della giustizia incontrerete anche dei grossi alieni, che vi sbarreranno il passo verso altre sezioni (i mostroni di finequadro NdNuke.). Fate molta attenzione, perché questi bestioni sono dei veri e propri ossi duri. Ma mai quanto il gran capo.

Dimenticavo di dirvi che il vostro scopo è di raggiungere il cervellone totale, la mente che guida gli alieni e che ovviamente ha le fattezze di un gigantesco cervello, al quale accederete in soggettivo e che dovrete blastare con violenza.

Prima di arrivarci però dovrete percorrere tutto il gioco, ed in ultimo un labirinto organico, che sarebbe l'astronave aliena, in orbita intorno alla terra. Se vincerete avrete distrutto gli alieni e fermato l'invasione, e venendo riportati sulla terra in improbabili sfere di cristallo sarete sottoposti ad una metallica ed impersonale valutazione.

OCEAN per C64, cassetta/disco
Lit.24.900/29.900

Noooooooooooooooooooooo, basta, anche qui! Non se ne può più! Altro che "gli alieni stanno invadendo Springfield"... Sono i Simpsons che stanno invadendo la Terra. Solo per darvi un'idea dell'entità di questa "invasione" vi faccio un elenco degli oggetti a loro dedicati: libri, diari, tazze, posate, tovaglie, poster, pupazzetti da attaccare sulle auto, portachiavi, e l'elenco potrebbe continuare all'infinito. Ma a noi interessa solo il videogioco. Ne sono usciti un po', tutti diversi. C'è

Uffi, uffi u! Questo gioco è uguale a mille altri, per tanto l'unica cosa che può spingervi ad acquistarlo è il faccione dei Simpson... Peccato solo che a me la serie a cartoni non piaccia per niente, quindi ho giocato a `sto Bart VS eccetera eccetera per niente volentieri, ecco!!

PRESENTAZIONE 80%
Davvero simpatica in tutti gli aspetti, con istruzioni in tutte le lingue e caricamenti ben dosati (su disco).
GRAFICA 90%
Molto colorata e superfluida nello scroll. Mi ricorda molto Pac Land, non so perché. Comunque gli sprites sono fatti benissimo e sono tutti simpatici.
SONORO 70%
Nella media (di più! -ndJH)
APPETIBILITA' 50%
Un gioco sui Simpson? AAAAAAARGH! (Continuo a ribadire che un bel gioco prescinde dal suo soggetto ispiratore.-ndJH)
LONGEVITA' 80%
Forte, però, `sto gioco sui Simpson! (E finalmente... -ndJH)
GLOBALE 85%
Un gioco sopra la media che vi regalerà qualche ora di spensierato divertimento. Qualcuno, però, potrebbe trovarlo frustrante.

Uuuuh! Sono sempre stato un fan dei Puffi, e quindi sono contentissimo di giocare ad un gioco ispirato ai Puffi! Solo che qui c'è qualcosa che non quadra: le case sono case e non funghi, ed i Puffi sono tutti gialli! A parte questo devo dire che il gioco è bello, ma io i Puffi continuerò per sempre a preferirli blu!

Uhmmm, non è che questo gioco mi dica molto, anzi, mi sembra alquanto scarsuccio. Intendiamoci, come gioco è fatto benino, ha una bella grafica fumettosa e colorata, con tanto di sprites ben animati e sonoro scoppiettate. Ciò che mi ha lasciato perplesso è il male agli occhi che mi è venuto dopo un'oretta che ci giocavo, davvero insopportabile. Forse sarà colpa della velocità dello scroll (per altro fluidissimo), o dei colori utilizzati, oppure per le dimensioni microscopiche degli sprites... Non so, ma non vorrei che la cosa accadesse anche a voi. Per quanto riguarda il resto, la giocabilità c'è e non lo si può negare, anche se certe volte è molto frustrante, e non dà quella sensazione di "poterci fare" (?!?) che dava, ad esempio, Hudson Hawk. Non è malvagio, ma si poteva fare meglio.

quello per il Nintendo, c'è il Coin-op, c'è questa avventura di Bart per C64 e computers vari. Come penso abbiate capito, dunque, è proprio quest'ultima che mi appresto a recensire. Diavolo. Cosa potrà mai essere successo? Semplice: una razza di cattivissimi alieni mutanti ha deciso di invadere la Terra, ed hanno

Devo dire che la versione C64 mi ha soddisfatto pienamente, pur non facendo pazzie per i Simpson, devo ammettere che il videogioco sul C64 è fatto bene, con uno scroll orizzontale fluidissimo e con una buona dose di giocabilità. La grafica è fatta molto bene con qualche effetto speciale qua e là. Direi che i personaggi di Matt Grening siano stati sufficientemente valorizzati da questo gioco. Quindi, se siete fans dei Simpson compratelo, altrimenti dateci un'occhiata.

scelto come prima destinazione proprio Springfield, la città dove vive la famiglia dei Simpson (che, se non vado errato, è anche la cittadina in cui è ambientata la soap-opera "Sentieri".-ndJH). I poveri alieni non sapevano a cosa stavano andando incontro. Tanto per cominciare avevano preso le loro belle precauzioni: si erano travestiti da esseri umani (come i visitors) e si erano resi invisibili alla maggior parte della popolazione. Ciò si traduce in "a tutti, tranne uno: Bart Simpson", che con i suoi portentosi occhiali a raggi X (con i quali spiava di nascosto le ragazze sotto i vestiti) poteva riconoscere a vista d'occhiale (fine umorismo zen, questa battuta! NdP) tutti i putridi alieni. Così è andato in giro a dire a tutti che c'erano gli alieni, ma nessuno voleva credergli, neppure la sua famiglia. Bart, così, è costretto a cercare le prove per convincere i familiari di ciò che sta accadendo e qui entrate in scena anche voi. Saltando contro gli alieni travestiti o evitando accuratamente quelli sparsi nella città otterrete dette prove e,

ogni volta che ne raccoglierete una, comparirà una lettera sotto al ritrattino di ogni vostro familiare. Solo una volta completati tutti i nomi potrete ottenere il loro aiuto nella vostra missione e portare a termine il gioco! Riuscirà la Terra, nelle mani dello scontrinofiscaliforme Bart a conservare la libertà?

Alè, è tornata la saga del "non sono d'accordo con te, Paolo". Tecnicamente il gioco è molto ben fatto, la grafica fa il suo dovere in maniera superba e il sonoro è molto piacevole. Anche l'azione di gioco è molto ben fatta e coinvolgente. Mi sapresti dire, caro Davide, in quale altro gioco uscito di recente puoi trovare degli enigmi così ben strutturati e una tale dosa di giocabilità? Certo il livello di difficoltà non è bassissimo e superare il secondo livello diventa già difficile, ma ciò non mi sembra un buon motivo per ripudiare un bel gioco. E del resto, che ve ne fate di un gioco che completate in tre secondi netti?

The Coolest Dude In Town!
Rolling Ronny
Virgin GAMES
LEADER
C64
AMIGA
PC

TEST

Domark per C64, cassetta/disco
Lit.24.900/29.900

Tredici anni fa, nelle discoteche si ballavano i brani di Sylvester. Pezzi come "You Make Me Feel (Mighty Real)" sono ormai entrati nella leggenda della dance. Intanto Patrick Hernandez faceva impazzire mezzo mondo con la sua "Born To Be Alive"... Ma ciò che più conta è che nel 1979 uscì quello che potremmo definire la pietra miliare nella storia dei videogiochi. Si trattava del coin-op originale di Space Invaders, un gioco che seguiva la scia di successi cinematografici come Star Wars. Il gioco metteva per la prima volta un essere umano al comando di un'astronave, con l'ingrato compito di salvare la Terra da un'invasione di alieni. Il sistema di gioco, sebbene oggi possa sembrare ridicolo, era qualcosa di mai visto prima. L'astronave poteva sparare un proiettile solo alla volta, contro file di alieni che si muovevano alternativamente a destra ed a sinistra. Di Space Invaders non uscirono versioni ufficiali per computers o console, ma migliaia di cloni invasero il mercato con i nomi più diversi e strampalati. La famosa astronavina, dunque, ha fatto in tempo a reincarnarsi nel VCS, nel Vic 20, nel TI 99/4A, nel C16, nel C64, nell'Intellivision, e in chissà quanti altri sistemi che hanno fatto la storia dei primi anni '80 (vergogna, hai dimenticato le calcolatrici tascabili. -ndJH). Quel che conta, però, è che l'anno scorso la Taito, forse per accontentare tutti i nostalgici, oppure perché a corto di idee, o per far rivivere alle nuove leve gli albori dei videogiochi, se ne uscì con una versione "abarth" del mitico coin-op: Super Space Invaders '91. Tutto rimaneva immutato, dallo schema di gioco al susseguirsi degli stages (tranne

Super Space Invaders, vero? Il coin-op non mi ha mai attratto particolarmente, forse perché da piccolo giocavo anche io con l'originale e poi sono cresciuto... Insomma, ho cercato un'azione sempre più complessa rispetto al più semplicistico muoviti a destra, scappa a sinistra, e spara. Tuttavia non mi è dispiaciuto farci qualche partita ed ora, che è approdato anche sullo schermo del mio 128, non posso fare a meno di giocarlo volentieri (he he, qui mica si spendono i soldi per il gettone! NdD)(Davide, sei sempre il solito mortaccione! NdP). La grafica è ben fatta ed il sonoro pure, ed è anche molto giocabile. I nostalgici lo apprezzeranno forse più di tutti gli altri, ma proprio per questi ultimi concordo nel dare a questo gioco il voto che si merita!

PRESENTAZIONE 95%
Bella bella bella bella bella bella e identica a quella del coin op, con qualche aggiunta originale di rilievo. Discrete le istruzioni ma lunghini i caricamenti.

GRAFICA 86%
Ben definita e colorata nei fondali. Gli sprites sono molto belli e si muovono come devono.

SONORO 88%
Anch'esso parecchio simpatico.

APPETIBILITA' 90%
Come si può rifiutare una partita al più famoso dei videogiochi?

LONGEVITA' 90%
Se siete dei nostalgiconi come noi lo apprezzerete e lo giocherete per moooolto tempo.

GLOBALE 90%
Incredibile ma vero! La Domark ha confezionato un'ottima conversione che sarebbe stato anche un ottimo gioco a sé stante. Compratelo subito.

per alcuni quadri bonus). Ma, come ci insegnano anche i Romani (che usavano aggiungere il miele all'amara medicina per somministrarla ai bambini), un gioco in bianco e nero senza sfondi e sonoro stereo, oggi, non avrebbe avuto troppo successo. Così gli hanno aggiunto tonnellate di grafica e sonoro per renderlo più appetibile. Quel che ne era saltato fuori era un coin-op a mio avviso estremamente datato, ma nonostantetutto interessante, proprio perché riproponeva quel cliché che, da bambino, mi permise di fare i primi passi nel mondo dei videogiochi (a proposito: quanti di voi possono dire altrettanto? NdP)(Tanti.-ndJH). Passi che si sono fatti via via più lunghi, tanto è vero che il mercato nel quale anche noi redattori di Zzap! ci muoviamo è in continuo fermento e spesso anche io trovo qualche difficoltà a stargli

Accidenti! Avevo sempre pensato che i videogiochi fossero difficili, soprattutto le avventure grafiche come queste. Eppure questa qua ha un fascino tutto particolare, forse perché non bisogna impartire i comandi da tastiera tipo "va di qua, va di là, raccogli questo, gettalo dove ti pare, ecc ecc" ma si fa tutto con quel robo là, si insomma, quello con il tastone sulla leva (il JOYSTICK, Geims, il Joystick! NdP). Questa è l'unica adventure che mi sia mai piaciuta!!

Ma siamo sicuri che la Domark c'entri qualcosa? Solitamente tutto ciò che ha qualcosa a che vedere con la suddetta software house viene tramutata in un bidone di spazzatura, ma ultimamente le cose stanno cambiando. La grafica è ben fatta, il sonoro veramente bello e la giocabilità elevata. A meno che non odiate l'idea di giocare con la riesumazione di un grande classico non posso che consigliarvelo calorosamente.

dietro... A questo punto qualcuno mi rimprovererà di non aver fatto altro che rivangare il passato come il più patetico dei nostalgici. Può darsi, ma proprio non vedo cos'altro avrei potuto fare. Spiegare come si gioca a Space Invaders mi sembra inutile, e quindi non posso fare altro che lasciare la parola ai commenti.

Fino adesso mi sono crogiolato nei ricordi, è bello ogni tanto rispolverarli, anche se non è il caso di vivere in funzione di essi. Comunque, giocare a SSI è stato un po' come tuffarsi nel passato, quando guardavo (avevo 5 anni, allora!!) con sospetto ed ammirazione quegli alieni cubettiformi in bianco e nero e la mia astronavina esplodere e scomparire dal due al tre... Oggi non si parla più di astronavine e alieni in bianco e nero, ma di una grafica corposa, che è stata riportata più che egregiamente dalla Domark sugli schermi del C64. Ciò che mi ha stupito fin dal caricamento, è la superba presentazione, che all'inizio ricorda un po' Gyruss (qualcuno se lo ricorda? La mitica conversione di questo coin-op ad opera della mitica Parker rimane uno dei più bei giochi per C64) con tutte quelle stelle che ci vengono incontro in simmetria centrale. Poi c'è la presentazione vera e propria, identica in tutto e per tutto a quella del coin-op. Ed infine c'è il gioco... Dico subito che come grafica e sonoro è fatto molto bene, e come giocabilità è parecchio superiore alla versione Amiga. Tuttavia temo che il sistema di gioco possa risultare oggidì piuttosto limitato. Insomma, fosse per me consiglierei questo gioco solo ai nostalgici, ma anche le nuove leve lo apprezzeranno.

TEST

Titus per C64, cassetta/disco Lit. 24.900/29.900

Dopo l'ultimo loro concerto, Jake e Elwood, sono stati rinchiusi in carcere con l'accusa di atti osceni in luogo pubblico, poiché entrambi hanno mostrato i loro genitali durante lo spettacolo (ma siamo proprio sicuro che stiamo parlando dei Blues e non dei Doors ?! Mah! Questa storia non mi convince!). Comunque, sta di fatto che loro erano in carcere quando tutto ad un tratto il simpaticissimo(?) secondino cui era affidata la cura(?!) del duo-bomba, fece recapitare loro un misteriosissimo messaggio di cui vi riporto la frase testuale: "Ehi Jake! Voglio proprio vedere come sarà il tuo concerto di stasera, per più di un motivo: primo - siete ancora in carcere; secondo - ho rubato il vostro materiale di scena. Stavolta sei rovinato!!! Ha Ha Ha! Anonimo". Di conseguenza, i BB (che non sta per Banda Bassotti, nemmeno per Barbara Bouchet, né per Brigitte Bardot, NdSH)(Certo, sta per Baldaccini Bros! NdJH), decisero di evadere dal carcere. Non crediate che abbiano fatto ciò per chissà quale losco motivo. Lo hanno semplicemente fatto a scopo umanitario, poiché non osavano pensare come avrebbero reagito i cinquantamila anim...ehm fans che avrebbero dovuto assistere al concerto se quest'ultimo non fosse andato in scena... Dunque dove eravamo rimasti? Ah si! Evasi di prigione,

Jake e Elwood si misero in contatto con dei loro amici(?) della mala, per tentare di risalire a chi aveva scritto il biglietto e per poter avere almeno una traccia su dove potesse essere stato portato il loro materiale di scena. La ricerca ebbe esito quasi positivo poiché scoprirono che il loro materiale era stato nascosto nei meandri della città e che questo scherzetto era opera di una fazione avversa che voleva la scomparsa del duo. Tuttavia la parte più difficile viene adesso, poiché il materiale non è ancora stato recuperato e di conseguenza c'è una "remotissima" possibilità che il concerto vada a farsi benedire dal parroco della chiesa qui accanto. Ma entrate in gioco voi che aiuterete i due nel recuperare il materiale di scena e far sì che lo spettacolo cominci regolarmente. The Blues Brothers non è altro che un platform game (ultimamente stanno spuntando come funghi! NdSH) composto da cinque livelli in cui voi, che impersonate J & E, dovete rispettivamente recuperare la chitarra, il microfono, l'amplificatore, il poster del concerto ed infine il permesso del tribunale. A rendervi le cose complicate ci saranno un sacco di avversari ostili che faranno di tutto per tentare di impedire lo svolgimento di questo show. Questi ultimi ce l'hanno con voi per i più svariati motivi: c'è tutta la polizia della contea alle vostre calcagna per ovvi motivi; alcuni secondini in particolare perché hanno qualche conticino in sospeso con voi da quando siete stati incarcerati; un grup-

PRESENTAZIONE 80%
Confezione ordinaria, ma le istruzioni in Italiano contribuiscono enormemente a innalzare questo voto.

GRAFICA 71%
Belli e vari i fondali, gli sprite lasciamoli perdere e lo scrolling fa ridere i polli...

SONORO 70%
Leggetevi il (mio) commento.

APPETIBILITA' 95%
I Blues sono i Blues e con una giocabilità così elevata...

LONGEVITA' 88%
La difficoltà è sempre crescente, ed il modo a due giocatori è spassoso.

GLOBALE 83%
Se lo avessero curato meglio esteticamente, beh il voto si sarebbe aggirato tra il 92% ed il 97%. Purtroppo, come tutte le cose consistenti, i giochi non si basano sui se.

petto di vecchiette dell' INPS che avendo assistito all'ultimo concerto vi vorrebbero scannare perché non vi siete spogliati completamente durante lo spettacolo; i fratelli (come al solito... modello Schwarzy) delle ragazze che avete mandato in delirio; alcune carrozzelle con dentro dei bebè che v'inseguono dappertutto per farvi barba, baffi, pelo, contropelo e già che ci sono anche la ceretta nelle zone intime; infine, c'è anche un gruppetto di strani esseri e di animali che ce l'hanno con voi per lo stesso motivo: odiano la vostra musica, tant'è vero che la usano per svegliarsi dal letargo (un agognato risveglio...) e per imbestialire i propri nemici. La struttura di ogni livello è praticamente la medesima: dovete prima recuperare l'oggetto relativo al quadro in cui vi trovate, e quindi trovare le bandierine che indicano l'uscita del livello stesso; il tutto è condito da una serie di difficoltà che andranno crescendo di quadro in quadro, con una serie di trabocchetti "diabolici" oltre, ovviamente, ai "fetusi" sopra citati i quali, quasi me lo dimenticavo, potranno essere messi fuori gioco lanciando loro delle casse. Per ultima cosa, ma non per importanza, mi rimane solo da dire che i cinque livelli sono accompagnati da alcune canzoni che guarda caso sono le più famose dei Blues, tra le quali NESSUNO può dimenticare la mitica Everybody Needs Somebody To Love.

Per la serie... la Titus colpisce ancora... TA!TA!TA!TA! Come avrebbe "diciuto" il mio prof. di meccanica: "Io quelli lì gli ammazzerebbe tutti! Aoh!". Avendo già visto la versione Amiga ero proprio curioso di vedere cosa avrebbero saputo fare i programmatori di questa Software House per il C64. Ebbene, ecco il mio giudizio (partiamo dai difetti): primo - la definizione degli sprite è un po' (troppo) rozza; secondo - il sonoro non mi convince del tutto, da un po' la sensazione che le capacità del C64 non siano state sfruttate al meglio; terzo - scoprirete giocando un bug clamoroso su entrambi gli sprite principali; quarto - lo scrolling fa un po' schifo. Passando invece ai pregi...: primo - la giocabilità è elevatissima(!!) superiore (forse) anche a quella di Rolling Ronny; secondo - i fondali sono disegnati molto bene e sono molto vari; terzo - anche se un po' scialbo (il sonoro), è piacevole risentire tutti i vecchi successi dei Blues. In conclusione posso affermare con piena coscienza delle mie capacità di criticatrutto (il critico che trita tutto)(non sai più cosa inventare per farti citare in tribunale per sfruttamento di immagine, vero Shin? NdJH) che potete buttare via i vostri soldi per questa chiavica(?) perché ne vale la pena. W i GUNS ehm... non centra.. volevo dire W i Blues Brothers.

PLATFORM GAME CHI E' COSTUI?

Cari amici, siamo riuniti in queste pagine di Zzap! per parlare di Platform Game (applausi ed ovazioni da parte di voi lettori), della loro storia, del loro significato intrinseco, del loro peso specifico e nientepopodimenoche del motivo per cui alcuni psico-giocatori (tipi strani a cui l'eccessiva esposizione al monitor è degenerata in un forte squilibrio a livello mentale (come quando Alex salta e rotola sui tavoli della redazione convinto di essere Sonic alla ricerca di qualche bonus segreto)) si trovano più a loro agio muovendo sprite su e giù per strane ed oblunghe piattaforme. I profondi motivi che ci spingono a fare questo sono molteplici e complessi: tanto per citarvene qualcuno, potrei menzionare il fatto che pochi spauriti lettori telefonano ogni tanto in redazione chiedendoci una precisa definizione di questo genere di giochi, che altri molto più spauriti lettori non ci chiamano nemmeno per paura di fare una figuraccia o anche che il povero Giancarlo ha magnanimamente deciso di dare una mano ai nuovi lettori (credo sia superfluo aggiungere che il suddetto caporedattore mi sa costringendo a scrivere puntandomi una forbice alla schiena con l'infamante scusa di volermi tagliare le doppie punte...); per questo motivo abbiamo deciso di fare il punto della situazione e dare un panorama il più completo possibile dei Platform Game, partendo direttamente dalle...

ORIGINI

All'inizio c'era il vuoto, poi la mente di un qualche malato programmatore decise di riempire il tutto con alieni schifosi e crudeli, con barriere protettive e con un povero sfortunato armato solo di un semplice cannoncino che doveva eliminare il maggior numero di nemici possibile: era così nato Space Invaders il primo ed il più indimenticabile e mitico gioco mai creato dal genio umano. Solo in pochi possono vantarsi con onore di aver inserito le fatidiche cento lire in quella impressionante macchinetta e di aver combattuto strenuamente per salvare il genere umano; anche io, con la mia veneranda età (18 anni...), ricordo difficilmente quei lontani momenti di eliminazioni aliene, ma sicuramente non posso dimenticare l'incredibile reazione che generò nella gioventù dell'epoca: oltre al calcio ed alle biciclette, realizzammo che ci si poteva divertire anche con i computer. Di lì a poco, nuove e sempre più complesse macchine si presentarono ai stupiti occhi di noi bambini, come Asteroids, che con l'incredibile quantità di tasti presenti dava veramente la sensazione di guidare un'astronave, o come Pac Man, che sicuramente rappresenta La pietra militare del videogioco moderno, poiché era il primo ad essere a colori ed a basare il suo sistema di gioco su un nuovo concetto in cui finalmente non c'erano più alieni da distruggere ma pallini da raccogliere (che passo avanti!). Ora voi vi chiederete il perché vi dico ciò: beh, sinceramente sono spinto sia dai ricordi di quegli anni lontani in cui non ero ancora stanco di andare a scuola e trovavo divertente

vivisezionare le formiche per guardarle al microscopio, sia per farvi capire il perché della genesi dei platform: infatti la scoperta che ci si diverte anche senza schiacciare ripetutamente il tasto di fuoco, fece realizzare ai produttori di videogiochi che era necessario creare nuovi generi per accattivare i gusti dei sempre più esigenti e numerosi giocatori. Così nacquero le simulazioni sportive con il tanto accla-

mato Hyper Sport, il concetto di picchia-duro con il mitico Karate Champ e, temporalmente più vicini a noi, i laser game con Dragon's Lair ed il successo dei puzzles con Tetris, ma la scintilla che portò all'origine dei platform game era già scoccata molto tempo prima: infatti il terzo ed altrettanto mitico gioco che fece la storia videoludica moderna inaugurando questo nuovo genere fu l'eterno ed irripetibile Donkey Kong.

Credo che quasi tutti voi lettori abbiate sentito parlare nella vostra infanzia di questo capolavoro della scienza e della tecnica in cui per la prima volta veniva alla ribalta il concetto di piattaforme: il nostro povero Mario (che a quei tempi era ancora figlio unico) era costretto infatti ad arrampicarsi sfruttando scale, piattaforme sospese nel vuoto e montacarichi su di un palazzo in costruzione in cima al quale un peloso scimmione si era rifugiato dopo avergli rapito la ragazza. Il tutto era reso più difficile dagli indimenticabili barili del primo livello, dalle fatidiche torte del secondo e dalle malefiche fiammelle maledettamente difficili da schiacciare con il martello che imperversavano in tutti gli schermi: perché lo facevamo? Qual'era il motivo che ci rendeva felici nel veder cadere il grosso primate con il fondo-schiena all'insù e nel ricominciare conseguentemente tutto da capo ad un livello di difficoltà maggiore? Sinceramente non saprei darvi una risposta assoluta: forse ci sentivamo realizzati nel riuscire ad andare sempre un po' più avanti e dire agli amici "Ieri l'ho finito ben sette volte", forse perché era di gran lunga più divertente

che passare i pomeriggi in casa a guardare la televisione, o forse (motivazione che probabilmente sconfina nel piano metafisico trascendentale), poiché eravamo colpiti dal fascino dei Platform Game. Beh, prima di metterci a parlare dei perché, credo sia comunque venuta l'ora di darvi una corta ed esplicativa...

DEFINIZIONE

...Di che cosa propriamente è un Platform Game (visto Giancarlo che alla fin fine ci sono arrivato?): generalmente vengono raggruppati sotto questa etichetta tutti quei giochi in cui la presenza o la posizione di determinate piattaforme è fondamentale per la riuscita della vostra missione. Sono stato chiaro? No? (Cerrrto che no!) Vabbè, cercherò allora di spiegare il concetto in modo più semplice aiutandomi con degli esempi pratici che tutti voi dovreste conoscere. Avete presente Bubble Bobble, quel gioco con i due draghetti in crisi di identità che saltano per tutto lo schermo sparando bolle, o Rod Land, quello ultra-violento in cui due sadiche bambine devono prendere i nemici con lo scettro e spiaccicarli sul pavimento, o anche Rainbow Island, in cui un piccolo psicopatico salta per lo schermo sparando arcobaleni e divertendosi ad eliminare quelle povere e simpaticissime creature? Si? (Finalmente!) Bene, se ci pensate attentamente (ma moooolto attentamente), troverete anche voi che questi esempi da me riportati hanno tutti un forte filo conduttore: cosa? La grafica tondeggiante? Beh, anche quello, ma non è esattamente ciò che intendevo. Aricosa? I mostri di fine livello?

Il set di caratteri? Il colore degli occhi degli sprite principali? No, no, fermi un attimo, stiamo andando leggermente fuori strada: quello che rende questo genere di giochi molto simili, è il fatto dell'esistenza e dell'importanza delle piattaforme. Provate infatti a prendere in considerazione Rainbow Island: lo scopo più immediato del gioco è appunto quello di raggiungere la parte alta dello schermo, e l'unico modo per riuscirci è quello di sfruttare le numerose piattaforme presenti nel gioco o saltando sugli stessi arcobaleni che vi potete costruire; anche in Bubble Bobble ed in Rod Land, sebbene lo scopo sia quello di far fuori tutti gli avversari, è spesso necessario utilizzare delle basi di appoggio per poter raggiungere oggetti bonus o nemici particolarmente lontani. Oltre a questi esempi classici, esistono sul mercato una miriade di giochi considerati Platform che presentano caratteristiche alquanto differenti.

IL FASCINO E IL SUCCESSO DEI PLATFORM

Quello che rende particolarmente divertente saltare all'impazzata per lo schermo e contemporaneamente sparare bolle, arcobaleni etc. etc., ovvero quello che rende così popolari i giochi appartenenti al suddetto genere, è probabilmente l'altissima appetibilità che li distingue: infatti sia a causa dell'alto numero di livelli tutti diversi tra loro che aumentano la curiosità di "vedere quello dopo", sia per la crescente voglia di arrivare all'agognata fine, i Platform Game sono i tipici prodotti che vi terranno attaccati al monitor per giorni e giorni, intenti a cercare nuovi trucchi o efficienti tecniche per andare sempre più avanti sempre più in fretta. Chi, dopo aver eliminato uno dei tanti mostri di fine livello in Rainbow Island, non si è chiesto con crescente curiosità che cosa avrebbe trovato nella prossima isola? Chi non ha passato notti insonni per scoprire che cosa si nascondeva al centesimo schermo di Bubble Bobble? Domande inquietanti, senza dubbio, a cui si poteva rispondere soltanto giocando ripetutamente e con una certa costanza. Un altro fattore molto accattivante è dato dal maggior controllo del personaggio che la pratica permette e la conseguente diminuzione di frustrazione che invece altri generi continuano a mantenere anche dopo parecchie partite: infatti dopo le prime tipiche esperienze particolarmente umilianti, tutti quei giocatori colpiti dalla grafica, dallo schema di gioco od anche dalle caratteri-

stiche del personaggio, che inizieranno ad affrontare il gioco in modo più profondo, si troveranno ben presto ad ottenere una crescente padronanza del protagonista che gli permetterà di avanzare di livello in livello con una velocità ed una scioltezza in continuo aumento. Messa così in luce l'alta appetibilità dei Platform, risulta lampante che i giochi appartenenti a questo vasto genere debbano possedere certe caratteristiche da coinvolgere immediatamente il giocatore: la grafica tondeggiante alla giapponese è ormai una tecnica pluri-sperimentata in una incredibile gamma di prodotti (gli esempi fioccano veramente come nespole) da permetterci di dire che è diventata una delle qualità primarie dei Platform; un'altra caratteristica fondamentale che sta prendendo sempre più piede, è quella delle armi dei personaggi e dei loro possibili power-up: dalle super-

inflazionate scarpette (che si trovano ormai dappertutto) alle varie pozioni, caramelle, anfore etc. etc. la cui presenza è diventata comune in tutti i giochi di questo genere, sono ormai indispensabili per invogliare l'utente mostrandogli che la situazione non è poi così tragica come sembra ma può, con un po' di abilità e fortuna, semplicemente migliorare (come diceva Howard Jones "Things can only get better") aumentando così la voglia di ritentarci.

STORIA E GLORIA DEI PLATFORM

Per chiudere in bellezza, ho deciso di riportare una breve storia dei più famosi e mitici Platform che hanno mai calcato il sintetico suolo dei computer, per far conoscere a voi lettori alle prime armi come ci divertivamo noi giocatori di lunga data e per ripassare insieme ad i più esperti quei periodi che, come vi ho già detto, ricordo con felicità ed un po' di nostalgia. Orbene tutto ebbe inizio con il precedentemente citato Donkey Kong, che sta alla base dell'evoluzione moderna di questo genere, e con la scoperta che Mario aveva un fratello gemello e nessuno glielo aveva ancora detto (che cattivi!). Ebbe così inizio la leggenda di Mario Bros, dal primo episodio in cui doveva prendere a testate tartarughe e granchi per farli capovolgere e conseguentemente eliminare, ai più famosi momenti passati sui vostri computer anche in versione femminista (il grande Giana's Sisters). Altri storici momenti che ho personalmente passato, furono quelli sullo Spectrum, giocando con il grande Manic Miner (ci credete che la musichetta di introduzione mi perseguita ancora nei miei peggiori incubi?) ed il mefistofelico Q*Bert (quel malefico coso senza braccia, grasso e con la proboscide che saltava su e giù un altrettanto malefica piramide); credo comunque che i prodotti più mitici di quel tempo erano ancora su console: vi ricordate per esempio Burger Time sull'Intellevision in cui dovevate costruire i panini stando attenti alle uova sode, ai cetrioli ed alle salsicce giganti che vi inseguivano per tutto lo schermo? Credo di aver passato più tempo a giocare a quel gioco che a qualsiasi altro sia mai uscito susseguentemente sia al bar che su computer... E sempre per rimanere sui classici, cosa mi dite di Dig Dug, Boulderdash e Mr Do? Credo che siano l'esempio più famoso del filone sotterraneo dei Platform (in cui tutto sommato le piattaforme proprio non c'erano ma credo che sia l'unico genere in cui possiamo raggrupparli) e sono considerati da me tra i prodotti più divertenti ed esaltanti mai giocati. Dopo questi primi successi storici, la produzione di questo genere di videogiochi aumentò in modo vertiginoso, sia in sala giochi che per i computer di casa: Rock and Rope, Congo Bongo, Couldron I e II, Bounder e Re-Bounder, Crystall Castle, eccetera, eccetera. Più o meno in questo periodo ripresero però potere i grandi spara-e-fuggi moderni, appoggiati da una grafica ed una quantità di nemi-

ci ed armi supplementari a dir poco paurosa, motivo per cui, soprattutto in sala giochi, diminuì precipitosamente la quantità e la qualità dei Platform; a cambiare nettamente le carte in tavola fu l'avvento di Bubble Bobble, che può essere giustamente considerato il predecessore di tutti i prodotti moderni di questo genere, caratterizzato dalla tipica grafica rotondeggiante, dalla frenetica azione di gioco per due giocatori in contemporanea e dal grosso numero di livelli, di nemici e di bonus nascosti. Dopo di lui vennero i famosi Castlevania, Rainbow Island ed il più moderno Rod Land, che ho preso più volte come esempi in questo mio articolo. A questo punto, cos'altro ci possiamo aspettare dal futuro? Quali altri sali e scendi avverranno nel mercato mondiale dei giochi per computer? Quali saranno i generi più giocati nei prossimi anni e quali quelli più avvantaggiati dalla crescente memoria disponibile e dalle potenzialità grafiche e sonore? Verranno alla ribalta nuove idee e concetti come avvenne per l'ormai globalmente celebrato Tetris, padre dei Puzzle moderni? E' difficile prevedere con esattezza cosa avverrà, o cari lettori, e tutto quello che possiamo fare è invitarvi a seguirci sulle pagine della nostra rivista per saperne di più su un'avvenire che si fa ogni giorno più vicino. Con questa fine melodrammatica vi saluto e mi auguro la buona notte!

Luca Reynaud

THE CYCLES

Argh! Aiuto! Datemi una mano sono nei guai! Ormai sono le due di notte e questa recensione la dovevo consegnare ieri, che cosa farò adesso? Che cosa scriverò? Devo riempire queste due pagine che vi trovate sotto gli occhi e non ho proprio idea di come farlo, Giancarlo ha promesso di terminarmi se non gliela consegno entro domani; me tapino, me derelitto, che cosa mi inventerò adesso? Ho famiglia da mantenere (si fa per dire!). Qualcosa riuscirò a trovare, e se vedrete pubblicato questo articolo, vorrà dire che c'è l'avrò fatta; incrociamo le dita e diamoci da fare.

Se il vostro sogno è sempre stato quello di avere una moto potente e di sfrecciare ad assurde velocità in tutti i circuiti del mondo, ora potrete farlo stando comodamente seduti a casa vostra. Con che cosa, vi domanderete. Ma è logico! Con la nuova simulazione della Accolade.

The Cycles vi mette nei panni di uno fra i migliori piloti motociclistici del mondo. Cavalcando il vostro poderoso centauro tocca a voi arrivare primi ad ogni corsa e vincere il tanto ambito titolo di campione mondiale.

L'impostazione del gioco segue l'ormai consolidato standard Accolade, che ora passo a descrivervi.

Una volta finito il caricamento ci si trova davanti ad una schermata di selezione, dove le varie opzioni che troviamo possono permetterci di personalizzare il gioco a seconda le nostre esigenze.

Possiamo decidere di fare dei giri di prova su un circuito qualunque, con un numero di giri da noi ridefinibile, possiamo anche correre una singola gara, o cimentarci in tutti i percorsi per la conquista del titolo.

Nel gioco, ci è anche permesso scegliere il livello di difficoltà, variabile da uno a cinque.

Nel primo, non bisognerà preoccuparsi di cambiare le marce perché sono automatiche, non avrete problemi di riscaldamento del motore e gli avversari sembrano essere meno competitivi.

Salendo nei vari livelli di difficoltà dovete cominciare a tenere conto della temperatura per evitare la rottura del motore e il conseguente ritiro dalla competizione; dovrete tenere conto anche della tenuta di strada, a mio parere leggermente diminuita, e soprattutto dovrete cambiare le marce manualmente.

Anche gli avversari in questi livelli sono più competitivi, e vi daranno veramente del filo da torcere.
Finito di selezionare questi parametri di gioco, dovrete inserire il vostro nome e i giri che volete fare per ogni gara.
Dopo di che la schermata cambia e si viene messi dinnanzi alle tre moto disponibili, una centoventicinque, una duecentocinquanta ed una cinquecento di cilindrata (se vi state chiedendo perché ho scritto i numeri in lettere, la mia risposta è che voglio occupare il maggior spazio possibile, visto che non so che cos'altro scrivere su the Cycles NdNuke). Una volta selezionata la moto desiderata potrete decidere su quale circuito correre, per un totale di quindici, sparsi un po' qua e là per il mondo; come il Giappone, l'Italia, il Portogallo ecc...
Naturalmente se siete agli inizi vi converrà scegliere un circuito il più rettilineo possibile e percorrerlo con la centoventicinque, che è la più facile da guidare.
Una volta completato questo travagliato quando indispensabile iter di selezioni, si viene praticamente scaraventati in pista, dove ad attenderci ci sarà il giro di qualificazione, mi sembra inutile dire che dovrete fare il miglior tempo per poter partire il più avanti possibile nella griglia di partenza (però l'hai detto NdAM)(AM? Chi è AM? -ndJH). Una volta completato il giro vi viene notificato il vostro tempo e la posizione guadagnata. Finalmente solo adesso può avere inizio la gara vera e propria, ora tocca solamente alle vostre capacità di pilota classificarvi in una posizione accettabile o, se ci riuscite, arrivare addirittura primi.
Dimenticavo di dirvi che per ogni circuito potrete avere tutte le informazioni essenziali, cioè vedere che forma ha il percorso, molto utile in fase di selezione, e altre interessanti notizie, come il miglior tempo e da chi è stato realizzato.
Se riuscite a battere il record della pista, quest'ultimo verrà salvato e visualizzato ogni volta che caricherete le informazioni del percorso, così potrete fare arrabbiare il vostro miglior amico che ha ottenuto un tempo inferiore al vostro, imbastendo delle vere e proprie competizioni, che possono protrarsi anche nell'arco di alcuni anni, a meno che non vi annoiate prima.
Bene, con questo penso di aver detto tutto quello che c'era da sapere su questo gioco e non mi rimane nient'altro che concludere qui questa sudatissima recensione.

PRESENTAZIONE 87%
Molte interessanti opzioni ci permettono di customizzare (personalizzare -NdNuke) il gioco proprio come vorremmo noi.
GRAFICA 79%
Disegnati in maniera non molto chiara i motociclisti avversari. Lo scrolling è sufficientemente fluido e abbastanza realistico.
SONORO 76%
Belle la musica durante le fasi di scelta moto ecc... , gli effetti sonori sono sufficienti. (cioè il solito zanzarismo che ormai siamo abituati a sentire in ogni simulazione.)
APPETIBILITA' 80%
Penso possa invogliare chiunque il guidare una moto sui più famosi circuiti mondiali...
LONGEVITA' 75%
... Ma dopo i primi giri, lascierete il vostro posto di pilota a qualcuno più appassionato di voi per le simulazioni.
GLOBALE 80%
Una simulazione discretamente realizzata, che potrà regalarvi svariate ore di divertimento.

Tutto sommato the Cycles non è un cattivo prodotto, lo scrolling della pista è sufficientemente fluido e convincente, anche se non scorre molto velocemente riesce a ricreare in maniera adatta la sensazione di 3D.
Un acquisto che raccomando agli appassionati di simulazioni, mentre per tutti gli altri si rivelerà come un bel gioco, che però alla lunga tenderà ad annoiare.

JONNY'S QUEST

... E per tutti i patiti, ecco finalmente a voi la conversione del cartone animato della Hanna Barbera più sconosciuto del mondo (pensate che neanche Max lo aveva mai sentito nominare...)

Bene, bene, recensire il tie-in di un cartone animato praticamente sconosciuto ha come grandissimo pregio quello di permettermi di scrivere qualsiasi cavolata mi passi per la mente e nessuno di voi ignari lettori saprà mai cosa é vero e cosa é falso (he, he, he): ma visto che noi siamo scienza e non fantascienza (e soprattutto non andiamo in giro con gli occhiali scuri nei set televisivi), potete stare tranquilli che vi scriveremo la verità, soltanto la verità e nient'altro che la verità (oops, aiuto! Il naso mi impedisce la visione del monitor...). Ehm, ehm, come stavo dicendo, se anche voi non avete mai avuto l'occasione di vedere questo "rinomato" cartone animato, dovete sapere che Jonny, figlio unico del Dr Brenton Quest (rinomato dietologo già reso famoso dal film di Fantozzi), essendo sempre sotto il rischio di essere rapito da forze nemiche che vogliono cercare di controllare suo padre (la dottoressa Tirone?), è sempre affiancato da una violenta guardia del corpo americana (che anche Bush sia a dieta?) chiamato Race Bennon (tipico magillone da combattimento (Dimensioni: 1,20 m x 140 Kg)) che teoricamente lo dovrebbe proteggere. Infatti il nostro intrepido eroe, accompagnato dal suo fedele cagnolino Bandit (parente stretto di Ivan il Terribile ventiquattresimo) e dal mistico amico indiano Hadji (portentoso fachiro che spesso si esibisce lungo Vittorio Emanuele), ama imbattersi in guai ed avventure rompicollo di tutti i generi. Purtroppo questa volta la situazione è alquanto tragica: il Dr Zin (presidente del consorzio alimentare), ha deciso di rapire il padre di Jonny e di nasconderlo in una base segretissima (probabilmente nei sotterranei del mercato ortofrutticolo) per costringerlo a progettare una potentissima arma (sembra si tratti di una potenziata versione del

Guttalax) e tenere così sotto controllo l'intero sistema alimentare mondiale: il coraggioso figliolo decide subito di correre in aiuto al genitore disperso, e così, aiutato dai suoi fedeli amici, si dirige verso la sopracitata base (ha trovato l'indirizzo sulle pagine gialle!). Malauguratamente, prima ancora di aver iniziato a giocare, venite a scoprire che tutti i vostri compagni sono stati già stati catturati, legati ed imbavagliati, per cui la vostra missione consiste nel riuscire a trovare e liberare tutti i personaggi e conseguente-

Sebbene il gioco sia il tipico Arcade Adventure in cui dovrete gironzolare in giro (l'italiano scarseggia, ma il concetto è pur sempre chiaro, no?) per i vari schermi alla ricerca di oggetti e dei giusti luoghi in cui usarli (ne saranno stati programmati migliaia in tutta la storia del C64), devo dire di esser stato colpito molto favorevolmente da questo prodotto; sia la grafica che lo schema di gioco sono alquanto avvincenti e la progressiva difficoltà aumenta la voglia e la curiosità di andare avanti: sono stati introdotti anche parecchi tocchi di classe (per esempio, avete a disposizione una sola vita fino a quando non liberate Hadji, che grazie ai suoi poteri magici vi "ricaricherà" per ben tre volte), che rendono il gioco più logico ed avvincente poiché le vostre azioni avranno finalmente un ben preciso scopo. Il controllo via joystick è sicuramente il punto più debole del prodotto; infatti risulta spesso difficile usare un oggetto o saltare in modo molto preciso, problema alquanto grave visto che si perde energia OGNI volta che sbagliate a spiccare un balzo o atterrate male per terra. Il giudizio è comunque positivo e lo consiglio a tutti quei giocatori non troppo esperti che vogliono affrontare un'avventura alla loro altezza.

PRESENTAZIONE 82%

Buona presentazione ed ottimo sistema per il controllo del registratore (che esperienza tornare ad usare il vecchissimo "mangianastri" (in tutti i sensi...) della Commodore).

GRAFICA 91%

Buon uso dei colori e grafica molto dettagliata sia dei fondali che degli sprites.

SONORO 60%

Grossa pecca del prodotto (dopo dieci anni che il C64 è in circolazione ci sono ancora giochi col sonoro inesistente? Vergogna!): pochi effetti sonori e nessuna musichetta durante il gioco o nella schermata ei titoli.

APPETIBILITA' 90%

Molto bello da vedere e divertente da giocare, e il suo ben calibrato livello di difficoltà permetterà a tutti di andare avanti in fretta senza troppi traumi.

LONGEVITA' 85%

Come tutti i giochi di questo genere, dura il tempo che dura, ovvero fino a quando non lo avete finito.

GLOBALE 89%

Un gioco che sicuramente dovreste prendere in esame, e che consiglio a chiunque sia alle prime armi con l'ostico genere degli Arcade Adventure.

mente di sventare il diabolico piano del Dr Zin. Lungo la vostra strada dovrete affrontare una miriade di burberi guardiani (in verità trattasi di spazzini), di robot (ovvero giganteschi bidoni aspiratutto) ed altri pericolosi nemici, che cercheranno di fermarvi usando le maniere forti (ma per chi ci hanno preso? Per lo sporco impossibile?); anche voi comunque sarete ben presto in grado di difendervi raccogliendo ed usando coltelli (di gomma), pistole (ad acqua) ed altri oggetti contundenti (contr'identi, Luca.-ndJH), la cui efficacia è comunque abbastanza scarsa (chissà come mai...). Oltre ad affrontare i vari nemici, dovrete anche trovare un vasto numero di oggetti ed usarli nel modo più corretto (unga bunga, lo coltello non entrare in pistola!), nonché risolvere quesiti che vanno da quelli più elementari (chiave + porta: cosa succederà mai?) ad altri leggermente più complicati (come trovare il codice di accesso al computer espresso sotto forma di un integrale algoritmico di secondo grado); ad aggiungersi a tutto questo, il gioco necessita anche di un buon controllo via joystick, poiché dovrete spesso saltare da una piattaforma ad un'altra calibrando attentamente la lunghezza del salto, evitando di cadere in buchi (bruchi?) o dirupi che diminuirebbero la vostra energia vitale.

Eh, bhé, era da parecchio tempo che non ci facevamo più vedere e così rieccoci qui! Sapete, le pressanti richieste dei nostri numerosissimi fans, le ragazze che non potevano fare a meno di noi, Giancarlo che ci ammazzava se non riempivamo due pagine di Zzap!, i creditor... Ma che diavolo sto scrivendo? Bhé, ecco a voi BovaByte (l'originale), la prima rivista a finestre...

L'Angolo d

(la Rivista per chi di Computers non capisce niente)

Corso DiBasic

Vi sentite degli ignoranti perché non sapete digitare altro che "Load"? E allora non vi preoccupate, perché Bova Byte ha pensato anche a voi! Oggi parleremo del comando "BURP". Infatti pochi conoscono il funzionamento di tale comando, la cui sintassi può essere:
BURP [linea di programma]
BURP "pippo"
BURP (variabile di stato, variabile numerica o stringa)
In ogni caso, la sua funzione è quella di fare apparire una segnalazione di errore, e vi assicuriamo che funziona su TUTTI i computers. Digitando BURP e premendo [return], infatti, sullo schermo apparirà "? SYNTAX ERROR-READY." (C64) e il cursore lampeggiante. Sull'indiscutibile utilità di tutto ciò non ci sembra neppure il caso di disquisire, visto che è evidente...

Insollazzucherante (è incredibile quanto io odi questo pseudo-vocabolo inventato da quel disgraziato di Paolo, ma questo è il loro angolo e non mi sembra troppo giusto censurarglielo. -ndJH)! BOVABYTE per prima è in grado di svelarvi...

I Dieci Motivi Per Cui il C16 e l'Amiga Non Sono Compatibili

1) Iniziamo con quella che mi sembra la differenza più evidente: il C16 è colorato di nero e l'Amiga invece di bianco. Come diavolo è possibile che due computer colorati diversamente possano condividere gli stessi programmi?
2) L'alimentatore del C16 è diverso da quello dell'Amiga. Mi sembra inutile aggiungere che, se due computer hanno tale circuitazione diversa, siano incompatibili.
3) Il C16 ha scritto, sulla console, "Commodore 16", con caratteri piccoli piccoli, mentre l'Amiga ha una scritta "Amiga" grossa così.
4) Mentre il C16 ha un Led tondo e piccolo, l'Amiga ce l'ha rettangolare (e profumato, aaah. -ndJH) e, come se non bastasse, ne ha pure uno sotto con scritto sopra "drive". Come cavolo fanno due computer con le lucine così diverse a far funzionare gli stessi programmi?
5) Il C16 è molto più potente, pensate che invece di visualizzare tanti puntini (pixel) sullo schermo come l'Amiga, visualizza dei cubettoni!
7) Chi è mai riuscito ad infilare una cassetta del C16 nel drive dell'Amiga e caricare i programmi ivi contenuti è pregato di farmelo sapere. Idem come sopra per il vice-versa.
8) Quando accendete il C16, lo schermo è bianco. Quando attaccate l'Amiga, invece, è azzurro o nero.
9) L'Amigo sostiene che il joystick dell'Amiga possiede almeno un K RAM di memoria (non sto scherzando, quel disgraziato l'ha detto davvero!!), mentre a noi non risulta che il joystick del C16 ce l'abbia. Vorrà dire che guarderemo sotto ai tasti cursore...
10) L'Amiga ha una linea molto più aerodinamica del C16. Due computer con forma tanto diversa non possono assolutamente essere compatibili. E allora vi chiederete: "Ma allora il vecchio C64 come fa a essere compatibile al 128?". Semplice, cari i miei frollocconi. Perché il C128 non è compatibile al vecchio C64, ma a quello nuovo! E allora come diavolo fa il nuovo C64 a essere compatibile a quello vecchio? La risposta è ancor più semplice: NON NE HO LA PIU' PALLIDA IDEA... Valli un po' a capire, i computers!...

di BovaByte

BovaByte Risponde ai Lettori

(Questa è tragicamente vera) "Pronto, è la redazione di Zzap!?" (risponde Shin) "Certo, dimmi pure" "Eh, vorrei sapere se esiste un emulatore Amiga per Atari XE..." "COOOOOOSA? Hey, ragazzi, qualcuno di voi sa se esiste un modo di caricare i dischi dell'Amiga sull'Atari XE?" (corre GMP) "Questo è un quesito per BovaByte! Dà qua che gli rispondo io! Scusa, qual'è il problema?" "Eh, io ho l'Atari XE e vorrei sapere se c'è un modo di giocarci sopra i programmi dell'Amiga..." "Ma certo che c'è! Basta accendere l'Atari XE, dopodiché caricare il famoso Spectrum Emulator per tale macchina. Poi, come tu sai, per lo spectrum esiste l'emulatore C64. Una volta che l'Atari XE ha in memoria il sistema operativo dello Spectrum sarà sufficiente caricare in memoria anche quest'ultimo e poi caricare il famosissimo Amiga Emulator per C64, ed il gioco è fatto!" "Ah sì? E poi cosa succede?" "Nulla di particolare! Appare la schermata dell'Amiga Emulator con scritto sopra <made in Lourdes> e se tutto funziona, mi ritelefoni e mi dici come diavolo hai fatto!..."
(Un grazie all'anonimo lettore che ha telefonato martedì 7 gennaio. A proposito, che ti ha portato la Befana?)

Ipse Dixit

(ovvero frasi allucinogenamente vere carpite qua e là)

1) Eh già, i CD sono davvero un ottimo supporto. Peccato che dopo nove anni si cancellino. (Un ragazzo che parlava in un bar alassino)
2) Uh, che bello 'sto Bomb Jack! Vedi, bisogna raccogliere tutte le ciliegie sullo schermo... (Sentita in una sala giochi)
3) Potrete ricontinuare tutte le volte che vorrete. (Stefano Gallarini a USA Today)
4) "Ma cosa vuol dire Scrolling?" "Oh, è semplice! Vuol dire che tutto si muove, insomma che SCROLLA in qualche direzione" (cos'è, il famoso Scrollamento verticale? NdGMP). (sempre Steve alla trasmissione)
5) (I gennaio 1992) "Questi film americani li vedremo in Italia nel corso del 1991." (idem come sopra)
6) "... In fondo sono un redattore di ZAPP! (Che è, una rivista nuova? NdAmigo) e quindi dotato di poteri sensoriali" (Davide Corrado, nella recensione di World Championship Rugby) (ooh! Noioso! Tutti possono sbagliare! NdD)
7) Paolo, ho ragione a dire che hai quattro in fisica! Mi spieghi nel biliardo che cavolo c'entra la rifrazione? La rifrazione è quel fenomeno per cui le onde piane, passando attraverso un foro, danno origine a onde circolari (quella è la DIFFRAZIONE! NdP)(Ok, ok, ma resta il fatto che le palle da biliardo rimbalzano sulle sponde, non le attraversano parzialmente. -ndJH) (Giancarlo Calzetta)
8) (a proposito di Impossamole) Eccoci all'ultima puntata del gioco della talpa... (Emanuele Scichilone)
9) Davanti ad un C128 in modo 64: "ma come, ho digitato GO 128 e il computer mi risponde con un syntax error!" (E' il contrario, cioè in modo 128 se si scrive GO 64 il comp andrà in modo 64! NdD) (Luca Reynaud)

L'Angolo di BOVABYTE (la Rivista per chi di Computers non capisce niente)

E adesso una notizia che non mancherà di esaltarvi! Tutto il peggio di due anni di BovaByte è stato raccolto in un'unica antologia che uscirà in tutte le macellerie a carnevale! Non perdetela! Qui vedete la riproduzione della copertina. Il resto è in fase di preparazione. Approfittiamo di questo box per salutare Andrea Lanza ed incoraggiarlo a mandare avanti la nostra opera dissacrante. (Comunicazione di servizio: fatti sentire, Andrea, che ti dovrei parlare... NdP) (Ricomunicazione di servizio: fatti sentire di nuovo Andrea, anche IO ti voglio parlare. Ah, un' altra cosa, dal momento che ora la posta di Console Mania la gestiamo noi, che ne dici di scriverci? Non sarebbe divertente? NdD)(Dunque, dunque... Una pagina di pubblicità in bianco e nero su Zzap! costa... Quindi per tre righe... Paolo e Davide, potete scordarvi la vostra paga per questo mese. -ndJH).

UNA NUOVA CONSOLE STA PER USCIRE IN GIAPPONE!

I nostri inviati di Bova Byte, e cioè Dave ed il Paolone, si sono immediatamente precipitati nel paese del sol levante per recensirla in anteprima!

Bando alle ciance, lo so che siete tutti eccitatissimi, quindi passiamo alle specifiche tecniche della macchina:

1) CPU interna 68.000.000 a 256 bit e a 1000 Mhz.

2) 20 chip grafici che lavorano simultaneamente in grado di gestire 150 miliardi di colori.

3) Chip audio speciale ad alta potenzialità per disporre di 200 voci in simultanea per la musica e 100 per i parlati (pensate un po' che gallata sentire contemporaneamente (!!) cento parlati! NdD)

4) Il supporto di memorizzazione non sarà, come era stato annunciato il CD, ma il ben più funzionale ed economico LP (sì, quello dei dischi in vinile, NdD). Ovviamente la macchina sarà compatibile con tutti i normali LP musicali e potrà essere usata come un normale giradischi.

5) Chip custom a volontà per ingrandimenti della qualità di un microscopio elettronico.

6) 20 porte per i pad per giocare tutti insieme con amici/ragazze/parenti ecc ecc.

7) Monitor panoramico di 10x7 m. ad alta definizione di immagine dotato di 20 casse (da disporre un po' come volete per la casa) da 800w cadauna.

8) Speciale interfaccia che consente di sfornare dolci, pasticcini, bevande calde, come te e cioccolata densa come quella del bar, pizze ed anatre all'arancia.

9) Sportello Bancomat incorporato per prelevare i soldi per l'acquisto dei giochi stando comodamente seduti sulla vostra poltrona preferita (già, i giochi vi vengono lanciati direttamente da Joe Di Maggio sulla poltrona di casa a mezzo finestra aperta.-ndJH).

10) piena compatibilità, aggiungendo una tastiera a parte, con tutti i formati di computer esistenti e futuri.

Ah, dimenticavo, la console si chiama Kamikaze ed e prodotta dalla Shingo Tamai corporation, una nota casa produttrice del sol levante.

Unico difetto il prezzo, che per ora si aggira intorno ai 50 milioni.

Sarà questa la console del futuro? Chi lo sa, intanto 4 miliardi di software house anno già firmato il contratto per produrre i giochi, staremo a vedere. Come diceva quel tale? Chi vivrà vedrà.

TOP SECRET

Delusissimi amici,

il mese scorso eravamo incappati in una seria mancanza di materiale, cui abbiamo supplito alla meno peggio con il (poco) materiale di emergenza come già annunciato. Fortunatamente quella barba nera di Giancarlo Calzetta, meglio noto come JH e famoso per la sua mania dei volatili in frac (ossia le rondini), ha trovato all'ultimo minuto qualche lettera misteriosamente sfuggita ai nostri artigli rapaci. Questo ha consentito il normale svolgimento dello scorso Top Secret, ma vi avevamo lanciato un allarme rosso per la carenza di materiale. Questo mese la storia si è ripetuta (anche quella del buco nero redazionale, ma comunque ho preferito ridurre un po' il Top Secret e regalarvi quel mega indice che troverete al centro della rivista.-ndJH), con nostra tristezza cui seguirà sicuramente la vostra, essendo noto che questa nostra rubrica è una delle preferite in assoluto. Non vi diciamo di darvi da fare: sappiamo che raccoglierete il nostro grido di dolore, per cui inviate le elemosine a:

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

Attendendo una pioggia di lettere o qualche pacco dinamitardo, vi salutiamo:

Sbaiocchiatamente (?!?) vostri,
BBros

LAST NINJA 3

(System 3 / C64)

La soluzione ve l'abbiamo già fornita abbastanza di recente ma non per questo abbiamo deciso di liquidarvi così malamente. I giocatori più disonesti, cioè quelli che non hanno capito o non vogliono capire che uno dei dogmi della filosofia orientale (e quindi anche dei ninja) è quello di essere onesti con sé stessi e con gli altri (altrimenti ci si può sempre mettere alla pari con gli antenati, cioè suicidarsi), possono anche saltare di livello senza grossa fatica. Tanto per cominciare basta andare contro un muro o una parete qualsiasi e continuare a camminare anche se si ha già urtato l'ostacolo. Poi premete pure il tasto di fuoco, ammiratevi la classica posizione inchinata del ninja, premete F3 e il gioco è fatto!
Attenzione, però! Circolano voci strane sulla fattibilità di un simile trucco, decisamente poco orientale. Pare quindi che bisogni compensare con 10 minuti di attesa in posizione yoga prima e dopo l'applicazione del trucco...

Manuele Mazzoli - Campi Bisenzio (FI)

STREET HASSLE

(C64)

Resettate. Digitate:
POKE 2452,165 (vite infinite)
SYS 2132
Più sintetico di così. Non pensate fosse ora di cambiare un po' dopo tanta verbosità?

Armando Urbani - Roma

ULTIMA 6

(Origin / C64)

La telenovela avatariana è assolutamente interminabile, con gioia perversa dei tanti che stanno praticamente vivisezionando questo fine prodotto Origin. Come sempre dobbiamo assegnare il merito del materiale a David Gori di Firenze (e soci), ma dopo tutte queste puntate ci viene il dubbio che l'abbia risolto da un pezzo e stia inviando info a pezzi e bocconi per far straripare la rubrica con i suoi testi. A quando la soluzione?
Comunque, stavolta il convento passa questo:

1) Potente è il nightshade! Se cercate questo fungo allucinogeno e depravante, dovete procurarvi un bel sestante (oggetto D) in una gilda. Premete il tasto L per usarlo e appariranno le vostre coordinate: dovete recarvi nella zona che ha latitudine J'F" e longitudine C'O", e premere il tasto di ricerca (dovrebbe esere S) quando Trammel e Felucca sono entrambe lune nuove, ossia sono invisibili. Questo sistema funziona indefinitamente, e mescolando il nightshade con la perla nera otterrete l'unltraviolenta magia KILL.
2) Se invece cercate la radice di mandragola dovrete recarvi nei fens of the dead in una delle isolette minori, con entrambe le lune nuove e premendo come prima il tasto di ricerca. Probabilmente troverete terreno velenoso, ma una buona sniffata di radice vi manderà in orbita!

ndWB: non ti preoccupare per i doppioni, David: teniamo sempre sul nostro mega disco rigido le scorse puntate di Top secret (scrite da noi, s'intende), per cui siamo in grado di frugarle rapidamente alla ricerca dell'arca perd... volevo dire, alla ricerca del materiale pubblicato. Come vedi, le tue note sui personaggi da pubblicare sono state omesse, essendo già apparse diversi mesi fa. Per quel che riguarda il materiale pubblicato secoli fa da AJ non possiamo controllarlo: i vecchi arretrati di ZZAP! sono quasi introvabili, anche da noi.

ADDENDUM A ULTIMA 6

Un prode lettore (Andrea Santin di Trieste) ha finalmente provato il megabarbatrucco per U6 pubblicato pochi mesi fa; mi riferisco a quello dove occorreva premere RUN/STOP e F7, per poi inserire le coordinate XYZ di una locazione. Avevo avanzato l'ipotesi che la Z fosse la profondità, e Andrea l'ha verificata: 0 è riferito alla superficie, i numeri da 1 a 4 indicano i livelli dei sotterranei, e il livello 5 è il mondo dei Gargoyle. Sbizzarritevi ancora!

CHUCK ROCK
VERSIONE C64
GENIAS
SOFTEL
DISTRIBUZIONE
La pacifica esistenza di Chuck Rock è stata scossa da rapimento della sua bellissima moglie Ophelia da parte del malvagio Gary Gritter.
Nel corso della sua ricerca Chuck scalcia e "spancia" attraversando gli oltre 500 schermi di 25 zone fumettose ed eccitanti!
Finalmente disponibile per il tuo
COMMODORE 64
(Cassetta e Disco)
Schermate dalla versione Amiga
CORE
DESIGN LIMITED
VISA
Suite C Tradewinds House 69/71A Ashbourne Road Derby DE3 3FS Telephone: (0332) 297797 Facsimile: (0332) 381511

INDICE GENE

DAL NUMERO 27

Ed eccovi il tanto agognato indice generale dei trucchi pubblicati in tutti i Top Secret dal numero 27 al numero 58. Già, vi starete chiedendo, come mai sia arrivati allo Zzap! numero 64 e ci danno l'elenco dei trucchi pubblicati fino al numero 58? Beh, cosa volete farci. Il fatto è che l'elenco è stato stilato da un lettore (e precisamente da Fabio Talpone) e i mistici Bbros l'avevano imboscato per farne un uso strettamente personale. Ma a cosa servono i capiredattori se non a rendere pubbliche le cose utili? Adesso potrete smettere di telefonare in redazione per chiedere su quale vecchio numero di Zzap! si trova la soluzione per questo gioco o per quell'avventura. Finalmente saprete subito, e in maniera indolore per il vostro portafoglio, quale rivista ordinare.

N.B. Nel corso degli anni, è accaduto piuttosto spesso che più box dello stesso Top Secret parlassero dello stesso gioco. Quindi non stupitevi se, scorrendo la lista, troverete più trucchi sullo stesso gioco riferiti allo stesso numero.

RALE TRUCCHI

AL NUMERO 58

MEGALISTONE

TOP SECRET

GIOCO:	ZZAP! n.
International Karate	50
International Karate +	31
International Karate +	36
I Play 3d Soccer	58
Iron Horse	31
I.S.S.	36
Ivan "Iron Man" Stewart's Off-Road Racer	54
Karnov	31
Kick Off II	58
King of the Beach	47
Klax	50
Krakout	32
Land of Neverwhere	34
Last Duel	42
Last Duel	47
Last Ninja	33
Last Ninja II	30
Last Ninja II	33
Last Ninja II	33
Lazer Tag	31
L.E.D. Storm	35
License to Kill	40
Little Computer People	29
Loopz	56
Loopz	58
Mad Mix Challange	37
Magicland Dizzy	56
Maniac Miner	29
Maplus	38
Mask III	31
Mask III	35
Masterblaster	37
Manace	34
Microprose Soccer	33
Microprose Soccer	42
Microprose Soccer	45
Midnight Resistance	54
Mistery of the Nile	27
Moonwalker	54
Monty on the run	33
Monty Piton's Flying Circus	54
Mr. Heli	44
Mutants	56
Mystere	58
Myth	44
Myth	52
NARC	55
Navy Moves	37
Navy Moves	38
Navy Moves	45
Navy Moves	52
Nebulus	52
Nebulus	55
Netherworld	55

GIOCO:	ZZAP! n.
Neuromancer	57
Night Shift	57
Ninja Commando	43
Ninja Spirit	52
Ninja Turtles	56
NOMAD	34
Northstar	29
Octapolis	31
Oil Imperium	52
Operation Wolf	33
Operation Wolf	34
Operation Wolf	37
Operation Wolf	45
P 47 Thunderbolt	52
Pacland	29
Pacland	31
Pacmania	33
Pacmania	34
Pacmania	34
Pandora	31
Peter Shilton Handball Maradona	42
Phobia	37
Phobia	38
Pijamarama	37
Pirates	34
Platoon	31
Poltergeist	31
Power Drift	42
Power Drift	54
Power Piramids	34
Pro Boxing Simulator	52
Project Firestart	40
Pro Skateboard Simulator	34
Psicho Pigs UXB	33
Pulse Warrior	35
Quedex	45
Rainbow Island	54
Rainbow Island	55
Rainbow Warriors	42
Rambo III	32
Rambo III	35
Rambo III	47
Rastan	27
Rastan	39
Red Heat	37
Renegade	44
Renegade	45
Renegade III	38
Rick Dangerous	40
Rick Dangerous	58
Rick Dangerous II	54
Ricochet	32
Robin Hood	29
Robocop	33

MEGALISTONE

TOP SECRET

GIOCO:	ZZAP! n.
Tiger Road	35
Time Machine	54
Time Machine	55
Times of Lore	38
To Hell and Back	31
Tomcat	47
Toobin	43
Total Eclipse	33
Total Eclipse	35
Total Eclipse II	43
Total Recall	54
Total Recall	56
Trantor	31
Trantor	34
Turbo Out Run	44
Turrican	50
Turrican	54
Turrican	54
Turrican	54
Tusker	54
Typhoon	39
Typhoon	43
Ultima 4	58
Ultima 5	42
Ultima 6	58
Vendetta	48
Vendetta	50
Vendetta	52
Vigilante	39
Vindicator	29
Vindicator	33
Vindicator	36
Wec Le Mans	35
Wec Le Mans	43
Weird Dreams	52
West Bank	35
Wizball	31
World Cup '90	48
Zak Mc Kracken and the Alien Mindbenders	31
Zak Mc Kracken and the Alien Mindbenders	32
Zak Mc Kracken and the Alien Mindbenders	33

SPECTRUM

GIOCO:	ZZAP! n.
1942	35
1942	37
19 -Boot camp	34
720	31
720	34
Arkanoid II	34
Army Movie	31
Barbarian	34
Batty	33
Bravestar	34
Bruce Lee	35
Bruce Lee	37
Cauldron	35
Cauldron	37
Cavelon	35
Cobra	35
Cobra	37
Commando	35
Crazy Cars	34
Crosswise	34
Dark Side	34
Dynamite Dan	37
GUTZ	34
Hellfire Attack	37
I Ball II	34
Ikary Warriors	34
Kung Fu Master	35
Kung Fu Master	37
Last Ninja II	34
Legend of Kage	37
Marauder	31
Marauder	34
Navy Movie	45
Ninja Massacre	45
Operation Wolf	34
Pac Land	37
Paperboy	37
Phantis	31
Phantis	34
Pipemania	50
Rastan	34
Saboutage	34
Sabre Wulf	35
Sabre Wulf	37
Samantha Fox Stip Poker	34
Sidearms	34
Slap Fight	37
Street Fighter	34
Super Sprint	33
Target Renegade	33
Target Renegade	34
The New Zeland Story	42
Venom Strikes Back	34
Vindicator	34
Virus	34

AMSTRAD

GIOCO:	ZZAP! n.
Arkanoid	28
Cybernoid ii	37
Dragon Lair's	32
Renegade	37

MSX

GIOCO:	ZZAP! n.
The Goonies	28

GIOCATE, RAGAZZI!

HEI TERRESTRI!

Qui é Bart J. Simpsons con un comunicato importantissimo:

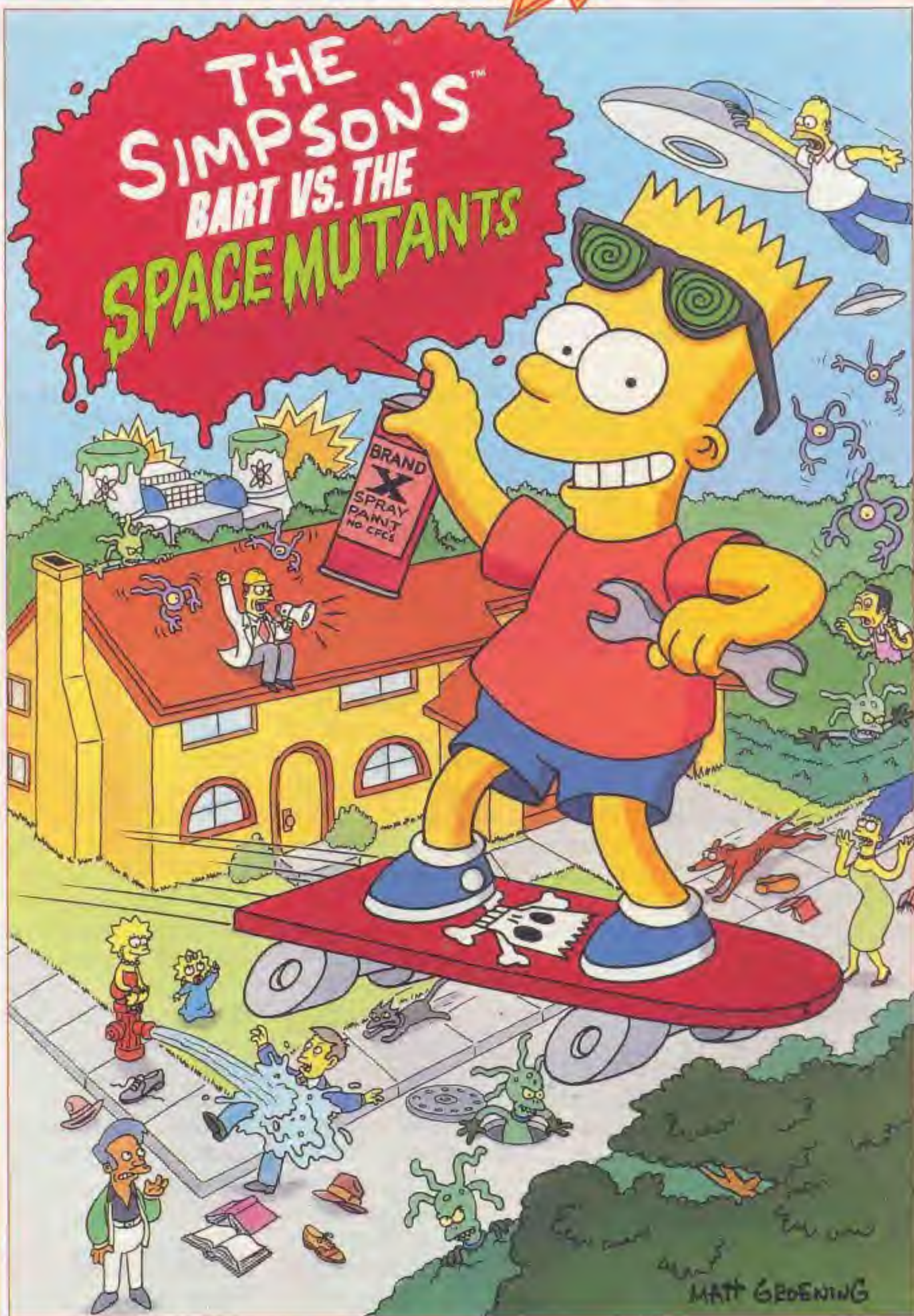
ALIENI SPAZIALI STANNO INVADENDO SPRINGFIELD!

E' proprio così. Un gruppo di orribili mostri, rozzi e putridi, sta creando lo scompiglio sulla Terra, con l'obiettivo di costruire un'arma per distruggere l'intero pianeta!
CHE GUAIO, NON E' VERO?
Io sono l'unico in grado di vedere gli intrusi. Sono insuperabile sul mio skate-board e ho a mia disposizione un'interminabile serie di stratagemmi per prendere in castagna questi minacciosi esseri. E meno male che ho dalla mia parte il resto della famiglia Simpsons perché, altrimenti, con quel bell'imbusto di Nelson e quel bullo di Sideshow Bob sempre fra i piedi, non avrei certa una vita facile.
Così, se sei una persona onesta, qualcuno a cui stanno a cuore le sorti del suo pianeta, saprai fare la cosa giusta!

SALVA LA TERRA!

ACQUISTA QUESTO GIOCO E NON TE NE PENTIRAI!

THE SIMPSONS™
BART VS. THE SPACE MUTANTS

MATT GROENING

AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA
SPEC
C64
PC

Acclaim™ entertainment, inc.

U.N.SQUADRON

(C64)

I commenti su questo shoot'em up non sono stati eccessivamente lusinghieri ma i grilletti allegri non badano troppo alla piccolezza degli sprite o alla loro scattosità, presi come sono dall'azione del gioco. Ed è proprio a loro che ci rivolgiamo: volete energia e armi speciali infinite? Bene! Resettate e digitate:
POKE 46431,0 (per energia infinita)
POKE 37657,0 (per arma speciale infinita player 1)
POKE 37671,0 (per arma speciale infinita player 2)
SYS 32774 (per crediti infin.... aaagh, volevo dire, per ripartire)

Armando Urbani - Roma

ROLLING RONNY

(Virgin / C64)

Oh, caspita! che ci fa un leone sui pattini? Perversione di progettista videoludico, suppongo, ma non importa: vi dico in un orecchio la formula segreta del successo nella vita: (...) Avete sentito qualcosa? No? Bene, era proprio quel che volevo: anche se la sapessi non ve la racconterei. Vaneggiamenti a parte, i consigli di turno per RR sono:

1) Contrattate una volta con le donne e due con gli sbirri.

2) Quella strana cosa che sembra esplodere continuamente prima della doppia rampa e del numero 13 è un pacco, da recapitare al succitato numero 13. Ricompensa: 35 penny.

3) Al primo livello saltate sopra l'ultima casetta prima del cartello, e spunteranno 6 monete.

Andrea Santin - TS

NAVY SEALS

(Ocean / C64)

Altro gioco Ocean uscito anche su cartuccia, formato che non ha avuto il successo sperato (questioni di prezzo, soprattutto). Se è per questo vi ricordo che è uscito anche su disco, cassetta e videocassetta, quindi sparate pure dentro nel 64 quello che volete (tranne l'ultimo formato, perché al momento non ci entra nel drive; forse in futuro...) e gustatevi i tastini per skippare il livello: RUN-STOP (che poi è la pausa) e COMMODORE.

E se proprio non ce la fate, accendete il videoregistratore, infilateci la videocassetta, guardatevi il film e, quando volete avanzare di livello, pigiate sull'avanti veloce!

Tiziano Palazzolo - Canepina (VT)

ZZAP!

TOP SECRET

HAWKEYE

(Thalamus / C64)

Guai a chi tocca la grafica di questo gioco: ogni espressione al di sotto di "molto bella" non è neanche degna di essere presa in considerazione! Scherzi a parte, di Hawkeye è già stato detto tutto a tempo debito e la Thalamus non ha fatto altro che ricevere complimenti sulle capacità tecniche dei suoi programmatori. Però , fermo restando che il seguente gioco ha diviso in due la critica per la sua scarsa originalità (e varietà), noi siamo sicuri che a diversa gente è piaciuto almeno in parte. E proprio per costoro ci riserviamo di pubblicare un trucchetto interessante: quando dovete inserire il vostro "codice" digitate VALSSPELER. E godetevi i risultati.

Marco Luci - Roma

TERMINATOR 2

(Ocean / C64)

No, stavolta non vogliamo ripetere lo stesso errore: questo è un trucchetto per Terminator 2 e ce lo scriviamo bello chiaro, non come l'altra volta (2 o 3 numeri fa) che abbiamo messo per sbaglio Predator 2 come titolo (Ok, abbiamo sbagliato, scusateci, ma penso abbiate capito più o meno tutti dal riferimento al T-800 di quale gioco si trattasse veramente. Dal canto nostro per punizione non andremo più a vedere film di Schwarzenegger al cinema per i prossimi due anni... ce li guarderemo in videocassetta, eh, eh!). Vabbeh, dopo questa luuunga parentesi veniamo al dunque: nelle fasi di scontro tra i due cyborg (cioè la prima e, se non erro, l'ultima) è preferibile cercare di inchiodare l'avversario in fondo allo schermo (e quando dico in fondo intendo dire in fondo che più fondo non si può) e dargli un bel cartone sul muso, rimanendo poi fermi col braccio teso. Se siete riusciti a beccarlo in pieno dovrebbe morire all'istante.

Roberto Guarneri - Porto S.Giorgio (AP)

WF WRESTLE MANIA

Se avete sempre desiderato i soldi di Hulk Hogan ma non vorreste avere mai i suoi baffi biondi, se vi impressiona Ultimate Warrior e non vedete l'ora di picchiarlo a più non posso, se vi piacerebbe avere i muscoli di British Bulldog ma non vorreste avere mai e poi mai le sue treccine, allora questo gioco fa per voi.
WF Wrestle Mania nasce dalla vera e propria mania che sta invadendo l'America e che ormai è arrivata anche da noi, la mania di fare spettacolo picchiando per finta degli attori muscolosi con le facce più o meno truccate. Sì, forse non è proprio così, ma il Wrestling più che uno sport è un business che ha dato lavoro a tanti culturisti sparsi in giro per il mondo.
Il gioco, invece, perde completamente le sue connotazioni spettacolari e affaristiche per prendere invece la posizione di un vero e proprio gioco sportivo dove a furia di calci, pugni, schienate e spanciate dovete riuscire a vincere quattro round contro i cinque avversari che avete a disposizione.
La prima cosa che dovrete fare è interpretare uno dei tre soprannunciati wrestler e, per riuscire a conquistare la cintura di Wrestlemania dovrete sconfiggere cinque grandi campioni: Mr. Perfect, The Warlord, Million Dollar Man, The Mountie e Sergeant Slaughter.
All'inizio del gioco vi vengono dati quattro punti e ogni volta che perdete un incontro perderete uno di questi punti per poter ritentare: se non riuscite a vincere entro quattro tentativi allora dovrete ricominciare tutto da capo.
Prima dell'inizio di ogni incontro gli avversari se ne diranno di tutti i colori (esattamente come accade qui in Redazione prima dell'uscita di ogni rivista) e poi si sfideranno sul ring. Avete cinque minuti al massimo per riuscire a immobilizzare l'avversario per almeno tre secondi, altrimenti l'incontro viene dichiarato nullo e non varrà ai fini del punteggio finale; stessa cosa accadrà se uno dei lottatori resterà per più di venti secondi fuori dal ring.
In questa simulazione di wrestling avrete tantissime mosse da compiere, esattamente come accade in un vero incontro: una quindicina di opzioni che potrete selezionare con l'aiuto del tasto di fuoco e del joystick. Ovvio che prima di aver acquisito tutte le tecniche passerà un po' di tempo, ma la costanza darà i suoi risultati. Oltre a questo ogni volta che verrete sbattuti al tappeto o quando lottate corpo a corpo dovrete dimenarvi utilizzando ripetutamente il tasto di fuoco o smanettando il joystick.
Insomma, dopo un po' di pratica diventerete senz'altro degli Hulk Hogan in persona, soprattutto per i muscoli che vi farete a premere con velocità massacrante i tasti di fuoco e le lettere dell'alfabeto. Parola di Steve il Guerriero.

PRESENTAZIONE 80%
Istruzioni accurate e la presentazione dei personaggi. Non male.
GRAFICA 83%
Colorata, sprite grandi a sufficienza ma come al solito area di gioco ridotta.
SONORO 70%
Considerando le possibilità dell'Amstrad va bene, anche se in questo gioco non è certo fondamentale.
APPETIBILITA' 85%
Gli appassionati non potranno certo farne a meno!
LONGEVITA' 80%
Gli incontri sono molti e vincere non è certo facile. Vi divertirete molto anche giocando contro un vostro amico.
GLOBALE 79%
Un titolo molto interessante e poi mi sembra sia l'unico sul wrestling, almeno per quanto riguarda l'Amstrad. Purtroppo è difficile dimenarsi con i tasti.

Questa simulazione di wrestling mi ha preso subito perché è uno sport che mi diverte, e l'Amstrad a quanto pare si comporta proprio bene: tanti colori, sonoro adeguato (anche se scarsino), otto concorrenti che si dibattono sul ring, la possibilità di andare fuori dal "quadrato" e una quindicina di mosse. Anche il movimento dei giocatori è discreto, anche se non eccezionale, e la partita è giocabilissima. L'unico punto a sfavore è quando siete stati buttati a terra o quando c'è il combattimento corpo a corpo poiché sarete obbligati a smanettare come matti, ma poiché sull'Amstrad smanettare non è possibile cominciano per voi i guai, e perdere diventa uno scherzo.

EDD THE DUCK

Insomma, essere una stella della BBC è decisamente un grande onore, soprattutto per una paperetta come Edd. Così vi ritroverete a dover correre come dei matti per quella che è la sede principale della TV più importante d'Inghilterra e non sarà facile perché siete così odiati da tutti gli altri esseri e non esseri che affollano gli studi televisivi, che ogni mossa sarà per voi difficilissima, al limite dell'incredibile.

Il vostro compito è quello di recuperare in ogni livello 20 stelle sparse per tre dipartimenti della BBC: Le previsioni del Tempo, gli Effetti Speciali e la TV dei Ragazzi. Ovviamente recuperare queste stelle non sarà semplicissimo... tutt'altro! Ombrelli volanti, soli con gli occhiali, barbagianni biricchini e mani mozzate semovibili faranno di tutto per farvi cadere a terra e farvi perdere una delle quattro vite a disposizione.

Volete sapere qualcos'altro su questo gioco? Non saprei che dirvi, se non che questa volta il sonoro dell'Amstrad è stato sfruttato meglio del solito e che di colori ce ne sono molti. Peccato per la giocabilità di tutta questa faccenda che è praticamente nulla. Perché? Vi chiedete? Semplicissimo: Edd si muove così lentamente che è difficile prevedere le sue posizioni, e andare addosso a tutto ciò che si muove è un dato di fatto.

Comunque sia vi potrà aiutare il fatto che al vostro Edd è stato affidato un marchingegno capace di sparare palle di neve a tutti i nemici bloccandoli per un po', e quindi tutto ciò potrà esservi utile ma non per tantissimo e non moltissimo.

Insomma, l'avete capito, fare la stella della BBC non è semplicissimo e tantomeno giocare con Edd The Duck. Alla prossima puntata!

Quando ho visto Edd The Duck ho pensato subito a un giochino simpatico e divertente, magari per i più piccoli, ma comunque non impegnativo e piacevole per passarci qualche ora. Invece mi sono dovuto ricredere perché questo è un gioco difficile a causa della lentezza dello sprite principale e, quindi, in generale piuttosto snervante.

Non va bene per i più piccoli, e non va bene per i più grandi perché non c'è nulla di nuovo. Non ci siamo.

PRESENTAZIONE 60%
Semplicissima schermata iniziale, manuale delle istruzioni mal tradotto. Sappiate per esempio che il tasto H "Congela la presa", ovvero, mette in pausa il gioco!

GRAFICA 70%
Non male per quanto riguarda i colori, ma l'animazione è decisamente troppo lenta.

SONORO 76%
In questo gioco il suono c'è. Non è un granché ma la musichetta continua ad accompagnarvi. Questo però ha peggiorato gli altri aspetti del gioco.

APPETIBILITA' 60%
Quanto può essere appetibile un personaggio che non ha nulla di accattivante?

LONGEVITA' 60%
Troppo difficile da gestire il personaggio e, se proprio vi dovesse piacere, tre livelli non sono molti.

GLOBALE 60%
Un gioco che ho trovato assolutamente normale e non ben realizzato. Concedetevi altri titoli senz'altro migliori.

Bello, bellissimo! Finalmente un gioco dove si devono prendere le stelle! Chissà quando faranno il seguito, Edd The Duck 2, dove si prenderanno le strisce!

Mi è molto piaciuto cercare le stelle in giro per la televisione inglese, e poi mi piace tanto fare la televisione, infatti io vedo sempre Usa Today e vorrei diventare come Stefano. Compratelo se vi piacciono le stelle e andate matti per quella di Negroni, che vuol dire qualità.

TEST Ocean per Amstrad, cassetta

TERMINATOR II

E così Arnie ritorna sugli schermi con il seguito di uno dei suoi migliori film in assoluto. Che peccato! Nel senso che in questo secondo episodio il caro T800 è stato riprogrammato per proteggere il futuro capo della resistenza, ovvero il piccolo John, e così da cattiva e temibile macchina creata per uccidere, si trasforma in una guardia del corpo un po' scema che piace tanto ai bambini.
Sarà perché Bush gli ha proposto (nella realtà, e non nella finzione cinematografica) di diventare presidente dell'Associazione Sportiva Americana, sarà perché il caro Mister Universo ha sposato una Kennedy, ma il nostro caro Arnie ha deciso di non interpretare più film dove ci sia violenza gratuita (almeno da parte sua)(beh, in effetti non ne ha ammazzati stavolta. Si è limitato a gambizzarne un trentina.-ndJH)
E così in Terminator II il nostro eroe diventa poco più di un imbecille computerizzato alle prese con un altro androide che di muscoli ne ha molti meno, ma in fatto di capacità elettroniche non scherza. E' un T1000 e la cosa che lo caratterizza è la sua capacità di trasformarsi in qualunque cosa e in qualunque persona, poiché è composto da metallo liquido (attenti ai vostri termometri al mercurio, quindi!).
Nel gioco dovrete affrontare 7 livelli. Nel primo dovrete cercare di abbattere il T1000 a pugni, calci e testate (nella versione C64 e Amiga potevate anche sparare, ma non in quella Amstrad), nel secondo invece, a cavallo della "vostra" motocicletta, dovrete proteggere John sfuggendo al camion guidato dal T1000. Il terzo livello è un puzzle game in cui dovrete muovere dei tasselli per ricomporre il braccio di Terminator (una specie di gioco del 15). Se riuscite a completare il tutto entro il tempo limite guadagnerete energia extra.
Nel quarto livello dovrete aiutare Sara e John ad uscire dall'ospedale psichiatrico e raggiungere il parcheggio auto nel più breve tempo possibile, mentre il quinto livello è nuovamente un puzzle game dove dovrete questa volta ricomporre il volto di Arnie e riguadagnare così l'energia perduta.
Nel sesto livello siete ormai all'interno della SWAT e Terminator 1000 si è impossessato dell'elicottero. Voi dovrete cercare di fermarlo sparando a raffica sul velivolo e cercando di evitare il traffico di auto che incontrate, poiché siete su una camionetta della polizia.
Nel settimo livello dovrete cercare di colpire l'odiato T1000 per eliminarlo per sempre poiché ormai la sua capacità di ricomporsi è deteriorata dal nitrogeno nel quale si è immerso più volte.
L'ottavo livello, infine, consiste nello spegnere il computer perché non ce la fate più!

PRESENTAZIONE 80%
Istruzioni ben fatte, anche se non eccezionali, che almeno contengono l'obiettivo dei vari livelli da affrontare.

GRAFICA 78%
Nel primo e nell'ultimo livello, così come nei puzzle game è molto colorata, mentre nei livelli d'inseguimento i colori si riducono a 8 per mancanza di memoria. Ma il gioco acquista in fluidità.

SONORO 70%
Che cosa pretendete dall'Amstrad? Meglio lasciar perdere la musica di presentazione.

APPETIBILITA' 80%
Se vi è piaciuto il film, almeno questo tie-in lo rispetta per filo e per segno.

LONGEVITA' 78%
Se avete pazienza a risolvere le sequenze della moto e dell'elicottero la longevità è assicurata. Semplicissime le altre parti.

GLOBALE 78%
Un tie-in che rispetta il film e che avrebbe potuto essere realizzato molto meglio. Un titolo discreto comunque per chi possiede l'Amstrad.

Questo Tie-in rispetta più o meno fedelmente le vicende accadute in questo Terminator II, e se vi è piaciuto il film, il gioco potrà darvi qualche soddisfazione.
Nel primo e nell'ultimo livello battere T1000 è piuttosto semplice: basta tenere premuto il tasto di fuoco e continuare a muovere il tasto direzionale in alto, basso o sinistra. Le scene d'inseguimento invece sono molto difficili, soprattutto per gli ostacoli che improvvisamente vi appariranno davanti, mentre i puzzle sono carini e richiedono una certa dose di abilità intellettiva.
In generale non è un gioco malvagio, tutt'altro, anche se in alcune sequenze è un po' ingiocabile e questo potrebbe innervosirvi.

THE SIMPSONS
BART VS. THE SPACE MUTANTS

Il nostro caro e simpatico Bartolomeo Simpson si trova alle prese con degli alieni mutanti capaci di impadronirsi del corpo degli umani e in grado di costruire un'arma che li farà divenire i padroni del mondo. Il vostro compito ovviamente è quello di guidare Bart attraverso la cittadina di Springfield e cercare di sconfiggere gli alieni, visto che solo lui, per mezzo dei suoi occhiali a raggi X, può riconoscere gli alieni travestiti da umani.

Dovrete fare moltissime cose in quest'avventura e una delle più importanti è quella di convincere i vostri parenti (genitori e sorelle varie) che state dicendo la verità e che gli alieni esistono sul serio. Per riuscire in quest'impresa dovrete osservare i passanti con gli occhiali a raggi X e se scoprite che si tratta di alieni, dovrete saltargli in testa. In questo modo l'alieno uscirà dall'umano e lascerà cadere una traccia che dovrete raccogliere prima che sparisca. Se ce la fate vi apparirà una lettera che compone il nome di uno dei membri della famiglia Simpson. Quando un nome sarà completato, il personaggio in questione potrà aiutarvi nella vostra ricerca.

Per cercare di avere la meglio sugli alieni dovrete compiere alcune missioni in modo da distruggere, cambiare, modificare gli oggetti che questi hanno bisogno per creare l'Arma Letale. Nel primo livello dovrete dipingere o sbarazzarvi di tutti gli oggetti porpora che trovate in giro per la città.

Nel secondo livello invece dovrete recuperare la maggior parte di cappelli possibile, anche quelli indossati dai passanti, perché questo è il secondo oggetto di cui gli alieni hanno bisogno.

Nel terzo livello vi ritroverete nel parco giochi di Krustyland e dovrete cercare di prendere o far scoppiare con la fionda (che dovrete prima trovare) i palloncini che trovate. In questo livello poi potrete anche tentare la fortuna in diversi giochi di abilità che potrebbero farvi guadagnare monete extra.

Nel quarto livello sarete all'interno del museo di storia naturale del paese e dovrete impadronirvi dei cartelli di uscita. Per riuscire in quest'altra impresa vi basterà toccarli, ma poiché alcuni saranno difficili da raggiungere, dovrete usare la baionetta che dovrete recuperare.

Infine dovrete affrontare il quinto livello all'interno dell'impianto di energia nucleare della città cercando di rubare le barre e inserirle nel reattore, ma il problema è che non potrete trasportare più di quattro barre di energia alla volta.

Insomma, avete visto cosa significa chiamarsi Bart Simpson e dire sempre le bugie? Vita grama per le persone false, meglio dire la verità, sempre la verità e nient'altro che la verità... vero Bart? (Lo Giuro vostro Onore.-ndBart)

Se vi piace l'esplorazione, il personaggio e i giochini dove dovrete usare la testa oltre al joystick, questo Bart Simpsons Vs. The Space Mutants fa per voi. Veloce l'animazione, colorata la grafica e divertente il gioco. Certo, arrivare alla fine non è semplicissimo, ma la moltitudine di cose da fare, la possibilità di acquistare oggetti e tanti altri piccoli particolari lo rendono molto appetibile e longevo. Un bell'acquisto.

PRESENTAZIONE 80%
Istruzioni ben fatte, ben tradotte e dettagliate, e poi nella confezione c'è il budge (la spilla) di Burt sullo skate!

GRAFICA 80%
Ben fatta, abbastanza fluida e molto colorata. L'area di gioco, come sempre, è un po' ristretta.

SONORO 70%
Musichetta discreta ed effetti un po' troppo diversi dai suoni reali. Quando Bart salta sembra che... lasciamo perdere, chiedete a Giancarlo, l'ha detto lui!

APPETIBILITA' 86%
Se vi piacciono i Simpsons e vi interessano i giochi dove ci sia anche un po' di ragionamento, questo è un titolo che fa per voi.

LONGEVITA' 87%
Ne avrete molto da fare prima di concludere il gioco, e poi ci sono un sacco di cose carine da vedere.

GLOBALE 88%
Non male questa versione di The Simpsons; certo, per gli altri computer non è stato un titolo eccezionale, ma paragonato alla libreria software dell'Amstrad questo gioco regge molto.

TEENAGE MUTANT HERO (NINJA) TURTLES THE COIN-OP!

Donatello, Leonardo, Davide e Tiziano... No, ho sbagliato. Allora ricomincio.
Donatello, Michelangelo, Leonardo e Alfredo... No, non mi pare... ma insomma, come caspita si chiamano 'ste tartarughe ninja? E chi lo sa? Tanto il gioco non cambia!
E dopo il coin-op... venne il videogame da casa. E così è accaduto anche per questo secondo appuntamento con le tartarughe ninja, che per gli inglesi si sono trasformate in "eroiche" poiché la parola ninja avrebbe risvegliato (secondo i più informati psicologi dei nostri tempi) istinti tribali e cruenti in tutti i bambini del mondo, che qui dovrete guidare contro la famosissima e terribile banda dei Piedi Cinesi. E no, cari amici, non si tratta di un'associazione di pedicure cinesi, né dell'unione dei podisti del Sol Levante, ma bensì di un gruppo di fanatici ninja che non vedono l'ora di spiaccicarvi le pizze in faccia (sui piedi, Steve, sui piedi.-ndJH)!
E così, per salvare April, la bella ragazza rapita e imprigionata in un grattacielo in fiamme di New York, dovrete sceglierví una delle tartarughe e tirare calcioni e pugni a più non posso.

Prima di riuscire nell'impresa però dovrete affrontare i due cattivissimi Rocksteady e BeBop, eliminare Krang e, finalmente, affrontare Trancia nel Technodrome per salvare April.
Avrete capito che si tratta di un beat'em-up come molti altri, ma qui avrete a disposizione una mossa incredibile e decisiva che si chiama FICCA! E che cos'è? Mi chiederete voi. E che ne so? Rispondo io. E' scritto nelle istruzioni!
Potrete giocare anche insieme a un vostro conoscente (caspita, come sono asettico!) ma in questo caso l'azione su Amstrad diventa un po' più lenta.
Infine, per quanto riguarda le pizze che trovate in giro: mangiatele!
Morale: le tartarughe mangiano la pizza e non l'insalata, come ho sempre creduto.

PRESENTAZIONE 70%
Le solite schermate per ridefinire i tasti, un poster con le istruzioni, la possibilità (in Inghilterra) di mangiare la pizza gratis e una schermata introduttiva che impiega dieci minuti a essere caricata!

GRAFICA 87%
Coloratissima, divertente e ben definita. L'Amstrad è stato usato al meglio. Pecca un pochino lo scrolling e il gioco a due giocatori.

SONORO 67%
Come sempre per questa macchina, se la programmazione del gioco ha richiesto molta memoria, il sonoro ne paga le conseguenze. Ascoltate il vostro CD preferito mentre giocate.

APPETIBILITA' 80%
Se amate le Ninja Turtles non fatevelo sfuggire!

LONGEVITA' 80%
Né troppo facile, né troppo difficile raggiungere il finale, e questo assicura longevità!

GLOBALE 83%
Un titolo non male per gli appassionati dell'Amstrad, soprattutto se vi piace picchiare i cattivissimi!

Animazione veloce, un sacco di mosse disponibili (la mossa della ficca (e ridaje.-ndJH) è incredibile!) e tanti nemici da battere. Colori a non finire e un bel po' di azione. Davvero un beat'em up divertente questo per Amstrad. Fateci un pensierino (e se vi piace la pizza, è anche meglio!)

Ocean per Amstrad, cassetta

HUDSON HAWK

E sì, cari miei, il ladro gentiluomo ha sempre goduto di un certo fascino, a cominciare da Arsenio Lupin, e anche questo Bruce Willis nei panni di Hudson Hawk non scherza affatto.
Tutto cominciò un giorno, quando Hudson scoprì che il suo migliore amico è stato rapito da una banda di manigoldi per poter procurare, a questi ultimi, tre importantissimi manoscritti di Leonardo Da Vinci. Amore per l'arte e la storia? Collezionismo? No! Niente di tutto questo! I manoscritti serviranno al gruppo di delinquenti per costruire la Macchina Filosofale, l'unico prodigio dell'uomo in grado di produrre oro!!!

Il vostro compito allora sarà quello di recuperare per primi i tre manoscritti e ricattare così i malviventi, impedendo loro di costruire la potentissima macchina.
Il gioco si compone di tre livelli. Nel primo dovrete entrare nella casa d'aste Rutheford cercando di eludere l'impianto di sicurezza e le guardie che tenteranno di impedirvi il furto della statua di Leonardo chiamata "Gli Sforza". Fortunatamente per voi Hudson è un tipo molto agile: salta, si arrampica, resta appeso alle corde, sferra calci micidiali e tira pallonate ai malcapitati .
Nel secondo livello vi troverete ad affrontare delle suore poco cordiali all'interno dei musei vaticani, dove è nascosto un preziosissimo manoscritto di Leonardo denominato "Il Codice".
Nel terzo livello, infine, dovrete entrare nel Castello di Leonardo e impossessarvi del Cristallo a Specchio che, da solo, potrà distruggere la Macchina Filosofale e mettere così fine al diabolico Progetto Alchimista: non vi dico la quantità di nemici da affrontare in questa sezione!
E adesso che sapete la storia vorrete sapere del gioco... Beh, ve la ricordate la TV in bianco e nero? Bene, questa ne è un'ottima simulazione! Sarà perché Hudson Hawk vi ha appena rubato quella a colori!

Ammetto che quelli della Ocean hanno fatto di tutto per cercare di far stare nella memoria dell'Amstrad la maggior parte dei particolari di Hudson Hawk, comprese le molteplici mosse che può compiere il vostro eroe, e in questo certo non ha fallito. Purtroppo però la memoria è andata via come il pane e così non ne è avanzata né per il sonoro, né per il colore, né per la grandezza dello schermo di gioco che è praticamente un francobollo. E' un arcade ricco di azione, che richiede anche un po' di strategia. Meglio il film.

PRESENTAZIONE 84%
Istruzioni piuttosto accurate che vi consigliano addirittura di "non stare mai fermi" per poter vincere ("chi si ferma è perduto" -urlava il generale Custer ai suoi soldati mentre cercavano di scappare a gambe levate dagli indiani.-VFC)!

GRAFICA 70%
Gli sprite sono bene animati ma purtroppo l'assenza di colori penalizza molto questo aspetto del gioco.

SONORO 68%
Pochissimo, pochissimo e pochissimo.

APPETIBILITA' 76%
Se vi piace Bruce Willis questo gioco non fa per voi, ma se vi piacciono i tie-in in generale e i giochi alla Batman questo potrebbe interessarvi. Di cose da fare ce ne sono molte e anche il cervello ha la sua parte.

LONGEVITA' 70%
Ho trovato un po' difficile gestire bene il personaggio di Hudson e questo rende la longevità un po' critica perché potreste stufarvi presto della non immediata giocabilità.

GLOBALE 75%
Ammetto lo sforzo della Ocean nel realizzare l'aspetto di animazione del gioco, ma i tie-in sono sempre così: poco originali e un po' deludenti.

DARKMAN

Mentre Cher annuncia di essere scontentissima delle sue tre operazioni al seno, e l'America mette al bando quelli al silicone, voi siete alla ricerca di quei due pazzi scatenati che vi hanno sfigurato il viso e rapito l'adorata Julie. Conoscete i loro nomi: Durant

e Strack e sapete che la vostra collera è così collerica che li dovrete far fuori a tutti i costi.
Ma forse non sapete che siete diventati dei maghi del computer (modestamente) e che vi basterà inserire nel vostro amato cervellone almeno due foto di chiunque, una scattata di fronte e una lateralmente, perché questo possa generarvi una maschera identica al personaggio fotografato. Se poi riuscite a fotografare ambedue i lati della faccia riceverete un bonus incredibile e sarete ancora più simili all'originale!
Molto bene, adesso che sapete che cosa dovete fare cominciate pure a giocare. Sei livelli vi stanno aspettando. Nel primo dovrete riuscire a procurarvi i soldi che vi serviranno per mettere in atto la vostra vendetta, e quelli ricavati da un traffico di droga a Chinatown vi sembrano i più indicati. E' una scelta intelligente ma pericolosa, visto che nel secondo livello Durant si è accorto del vostro furto e vi ha bloccato sui tetti dai quali dovrete fuggire, recuperando anche gli erogatori di energia che vi aiuteranno a sopravvivere.
Tutto è bene finché, nel terzo livello, Durant non vi raggiunge col suo elicottero che dovrete assolutamente abbattere (stessa scena di Terminator II!)(beh, insomma...-ndJH) e così vi ritrovate nel laboratorio del magazzino che dovrete assolutamente sabotare; il problema è che dovrete ancora fuggire per i tetti... ed è dura!
Ce l'avete fatta, e il magazzino è saltato in aria, ma Durant è sempre lì col suo elicottero pronto a farvi la pelle, tanto che voi riuscite ad appendervi a una corda legata all'elicottero e, dondolando su questa, dovrete cercare di schivare il traffico autostradale dell'ora di punta e le bombe che vi vengono lanciate. Se riuscirete a sopravvivere abbastanza a lungo riuscirete anche ad agganciare la corda che vi lega all'elicottero a una petroliera, e sconfiggere così per sempre Durant.
Ma se siete giunti sino a qui, non potrete certo lasciar perdere il più malefico dei malefici: Strack, che nascosto in un grattacielo in costruzione, tiene prigioniera la "piccola" Julie. Il vostro compito sarà quello di raggiungerlo e farlo precipitare dal tetto.

Darkman è stato un film che non ha avuto molto successo qui in Italia, e mi sembra neppure molto in America. Il gioco in effetti manca un po' di mordente (e già, film o gioco che differenza c'è! ndJH), e alla fine si riduce al solito beat'em up con qualche sequenza "dondolante" e "schivante" in più. Pur rispettando la trama del film, in questa serie di tie-in ho preferito Terminator II perché almeno ha le sequenze di puzzle che lo rendono interessante: le foto non sono il mio forte!

Ce l'avete fatta? Bravi! Il gioco finisce qui e, se vi guardate allo specchio, anche voi sembrerete sfigurati a causa di quelle brutte occhiaie che vi sono venute!

PRESENTAZIONE 78%
Manuale ben fatto, opzioni varie e soprattutto la possibilità di ridefinire i tasti.

GRAFICA 80%
Buona e piuttosto fluida, soprattutto molto colorata e con sprite piuttosto grandi. Non male.

SONORO 75%
Sempre carente quando si parla di Amstrad, purtroppo.

APPETIBILITA' 70%
Chi ha visto il film? Nessuno?!? Chi vuole giocare al gioco?

LONGEVITA' 83%
Sei livelli sono sufficienti per farvi passare parecchie ore alla ricerca della vostra vendetta.

GLOBALE 77%
Forse perché è un titolo che non ha destato lo scalpore che si pensava, forse perché è molto deja-vu, ma purtroppo non si merita di più!
(Stefano "il poeta" Gallarini. -ndJH)

Image Work per Amstrad, cassetta

CISCO HEAT

PRESENTAZIONE 60%
Istruzioni scarsine (non c'è nemmeno l'elenco dei livelli) con poster alle spalle. Solita possibilità di ridefinire i tasti di gioco.
GRAFICA 75%
Colorata e ben fatta, peccato per lo scrolling.
SONORO 60%
Dov'è? Ah, è quel ronzio lì! Meno male che me l'hai detto, altrimenti impazzivo per capire da dove provenisse!
APPETIBILITA' 80%
Ovvio che se amate il genere di giochi tipo Out Run questo è molto giusto per voi...
LONGEVITA' 70%
... ma purtroppo se vi fate prendere dal nervoso per la scattosità dell'azione lo lascerete presto.
GLOBALE 73%
Insomma, lo sforzo c'è e si vede (lo sforzo corre potente in questo gioco...-nd Casco Nero) e quindi comunque il voto è meritato. Viva la polizia!

Allora Gelsomino, che cosa vuoi fare da grande? Voglio diventare un poliziotto cattivo e terribile!
Perché vuoi diventare un poliziotto, Gelsomino?
Perché così posso correre in automobile e passare con il rosso.
Ma allora perché non fai il pilota di Formula Uno?
Perché è molto più divertente gareggiare con gli altri poliziotti per le strade di San Francisco durante il Cisco Heat, piuttosto che girare come imbecilli intorno a una pista nera e monotona.
Ma guarda che a fare il pilota di Formula Uno si guadagna molto, molto di più!
Emh, allora faccio il pilota di Formula Uno e al Cisco Heat partecipo giocando con l'Amstrad!
Bhe, insomma, avrete capito che Cisco Heat consiste in una corsa in automobile (quella della polizia, per l'esattezza) in giro per le strade di San Francisco che, come sapete, sono un saliscendi continuo e costante in mezzo a grattacieli e casette di legno.
Il vostro compito è piuttosto semplice, perché consiste nel correre il più veloce possibile cercando di superare tutti gli altri e cercando di raggiungere le varie tappe della gara entro un limite di tempo prestabilito. Lo so, lo so, che queste cose le avevate già viste in Out Run, ma nessuno vi ha detto che questo Cisco Heat è innovativo, entusiasmante o cose del genere: semplicemente è un clone di uno dei coin-op più famosi della Sega (questo invece è della Jaleco) che, tanto per imitare al meglio il suo predecessore, era dotato di console semovente chiusa accessoriata con tanto di sirena della polizia sul tettuccio. Roba da matti.
La versione Amstrad pecca molto per il sonoro (ma pare che il programma abbia richiesto tutti e 64 i k di memoria disponibili) e purtroppo devo dire che anche il gioco in sé pecca molto in velocità e fluidità. E' vero che sono stati usati 16 colori e che hanno escogitato un sistema per cercare di evitare quel brutto problema dello schermo di gioco piccolissimo tipico dell'Amstrad, ma questo comunque non si traduce in velocità.
Belli i fondali, tante le automobili da superare, ma troppo scattosa l'animazione. Peccato, perché considerando le limitazioni dell'Amstrad, di solito i giochi di corsa vengono piuttosto bene. La polizia di San Francisco resterà un po' delusa, ma se proprio volesse partecipare al Cisco Heat, potrebbe dare un'occhiatina a questa versione.

Cisco Heat sembra un gioco molto divertente, ammesso che vi piacciano le corse automobilistiche della serie "Out Run", e solitamente l'Amstrad riesce bene in questo genere di giochi. Purtroppo questo, pur se realizzato con cura, risulta essere troppo scattoso per riuscire a garantirvi l'azione di gioco e la fluidità necessaria per vivere la sensazione di velocità, ma comunque se vi piacciono le gare automobilistiche ambientate in luoghi diversi da un circuito, dategli pure un'occhiatina. I programmatori hanno poi escogitato di mettere una cornice colorata intorno al quadro di azione vera e propria di gioco in modo da farla apparire più grande del solito: e bravi quelli della Ice Software!

EHI, BOY...

A ROMA C'É JOY!

**JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ
NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI
DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI
PER TUTTI I COMPUTER**

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:

V.le delle Provincie, 19 - Via Casal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostiense, 188 - Via R. Zampieri, 50

THE FUN FORCE 3

BARBARIAN II THE DUNGEON OF DRAX

Circa quattro anni e mezzo fa.... Zzap numero 24, inserto "What's New": Barbarian ritorna!!! Mentre noi tutti giocavamo a Barbarian della Palace, divertendoci a staccare teste a tutto spiano contro i nostri amici e contro il computer, ecco che ci arrivava la notizia di un sequel (a dir poco epico) del gioco più violento mai creato fino ad allora. In questo seguito si ha la possibilità di scegliere se impersonare il barbaro o la principessa Mariana (si,si la stessa che avete salvato nel primo) e ve la dovrete vedere con il temutissimo Drax che guarda un po' che caso è il cattivone di turno. Il gioco è suddiviso in quattro livelli: il Deserto, le Caverne, i Sotterranei ed infine il Sacrario di Drax. Ogni livello è un labirinto di circa ventotto videate, è possibile muoversi a destra, a sinistra, entrare ed uscire dalle caverne; raccogliere gli oggetti magici che troverete in giro e fare a fettine i mostri che si porranno davanti al vostro cammino. Nel primo livello dovrete affrontare: l'uomo di Neanderthal, le Scimmie, i Polli Mutanti, i Galleggianti (molto utili per andare a pesca, NdSH) e gli Accoltellatori. Nel secondo: gli Orchi Guardiani, i Granchi (ottimi lessi con contorno d'insalata di mare, NdSH), gli Esseri Striscianti (Vermi?), i Trolls delle Caverne e i Pungitori. Nel terzo: i Padroni del Sotterraneo, i Vermi Giganti, gli Ingoiatori, gli Orchi e gli Orchetti. Buona scampagnata.

GLOBALE 95%

OUT RUN

Testuale dalle istruzioni:" Come in nessun altro gioco prima di questo, dovrai correre contro il tempo..." e ci credo, questo è stato il primo coin-op nella storia delle corse di automobili!!! (Bene Shin, sei licenziato. Come sarebbe a dir che è il primo coin-op a riprodurre le corse automobilistiche?-ndJH). Quanti anni è datato? Sei? Sette? Otto? Beh! Comunque sia, quando lo si rivede in sala giochi ci si fa volentieri ancora una partita... Arrivando al gioco, per quei pochi che non lo conoscono (vale a dire nessuno, NdSH)... voi siete alla guida di una fiammante Ferrari Testarossa Cabriolet con al vostro fianco una biondona di quelle ...(lingua di fuori alla Fantozzi) e dovete riuscire a finire il percorso variabile composto da cinque tappe entro il tempo limite. Tutto qui? Si, ma attenzione alle auto, ai camion, alle curve a S, quelle a U ed alla tua ragazza che se per caso ti distrai a guardare qualcun'altra ti molla un manrovescio da farti girare la testa...

GLOBALE 83%

CALIFORNIA GAMES

In questa serie di discipline sportive, cinque per l'esattezza, vi ritrovate nei panni dei tipici ragazzi californiani alle prese con quelli che sono i loro passatempi preferiti, e cioè: dotto dal nostro caro(??) Dottor Stefano Gallarini Mega - Super - Direttore - Galattico - Esecutivo delle vostre/nostre tre riviste. Per la seconda potete pure chiedere direttamente a Lothar, a Ruud o a Robertino se preferite (anche a me se volete che

evoluzioni su skateboard, il palleggio con un saccotto delle dimensioni di una pallina da tennis, il surf, il pattinaggio a rotelle, la corsa in BMX ed infine il Frisbie. Nella prima avete la possibilità di dimostrare tutta la vostra bravura andando in skate e per saperne di più vi rimando a USA Today in onda tutti i giorni, dal Lunedì al Sabato, su Italia 7 intorno alle 17.30 contanto è lo stesso, NdSH). Per la terza potete affittare le seguenti video-cassette: "Un mercoledì da leoni" e "I ragazzi del surf"; per la quarta vedi la prima; per la quinta guardatevi Gino Bartali(?) a Striscia la Notizia ed infine per la sesta ed ultima leggetevi le istruzioni allegate alla confezione. Buon divertimento.

GLOBALE 94%

La Kixx, secondo me, ha avuto veramente un'ottima idea a proporre in una compilation di budget questi tre giochi che hanno fatto la gloria del Commodore. Ricordo come se fosse ieri quando uscì California Games della Epix e come mi divertivo a giocare al "Foot Bag". Barbarian II mi ha tenuto impegnato per un bel po' prima di riuscire a finirlo e tutt'ora lo reputo uno dei migliori giochi mai usciti per 64. Out Run, come gioco di corse, oramai è superato, ma all'epoca mi divertivo molto a giocarci. Non vorrei dire le stesse cose del mio giovane collega, ma se per caso vi siete lasciati sfuggire o Barbarian II o California Games, date una controllata al vostro portafoglio e regolatevi di conseguenza... se volete il mio consiglio:

NON LASCIATEVELA SCAPPARE!

Questa compilation è veramente grandiosa! Quando JH me l'ha data da fare mi sarei messo a piangere e quando ho ricaricato per la trecentosettantaseiesima volta California Games ho provato una commozione a dir poco gratificante(?). Amavo Barbarian per la scena della testa che partiva e per l'omino verde che se la portava via sghignazzando, mentre adoravo Barbarian II per Mariana e, come al solito, per la viiuuulenza. Avrò finito Out Run sul C64 trecentoventi volte e giocato a California Games qualche migliaio di volte (credo di aver giocato di più solo a Lemmings sull'Amy ed a Emlyn Hughes International Soccer sempre sul C64, NdSH). Se per caso vi siete fatti scappare almeno uno di questi giochi, prima vi spedisco a casa Geims e poi potete (anzi dovete) andare a comprare questa compilation...

GLOBALE 90%

Domark per C64, cassetta/disco
Lit. 29.900/39.900

SUPER HER

LAST NINJA 2

I ninja erano conosciuti anche come ombre mistiche, erano un'elite di guerrieri del Giappone feudale. Essi dedi-

totale controllo psichico. Gli allievi che imparavano l'arte del Ninjutsu, erano mossi dal desiderio di arrivare ad uno stato di autoperfezionamento che li avvicinava al divino.

cavano la loro esistenza al potenziamento del loro corpo, per trasformarsi in temibili macchine da guerra.
Le loro caratteristiche erano eccezionali; essi erano mae-

stri nell'uso delle armi, nell'assassinio e nel rendersi invisibili, tanto che alcuni li credevano in possesso di poteri soprannaturali.
Un vero maestro di Ninjutsu era in grado di prevedere ogni mossa dell'avversario, e perfino di anticiparne i pensieri.
Per raggiungere questo livello di abilità, i ninja dovevano allenarsi per anni seguendo un addestramento rigoroso. La corretta applicazione di queste capacità comportava infatti astuzia, destrezza, e

Per questo la via delle arti marziali era diventata la più ambita per arrivare alla perfezione. Purtroppo alcuni dei Ninja avrebbero poi abusato dei loro poteri...

GLOBALE 94%

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Indy è ritornato sui nostri monitor (poteva anche rimanersene a casa, visto l'eccelsa qualità con cui è stato realizzato questo gioco.NdNuke). Siccome io sarò l'unico in tutta Italia e dintorni che non è mai riuscito, per un motivo o per un altro, a vedere questo film (ma un giorno o l'altro lo farò, potete giurarci!), tutto quello che

vi racconterò sulla storia di quest'imm... Ehm non riuscitissimo videogame, l'avrò tratto dal manuale o da qualche angolino semidimenticato della mia memoria.
Lo scopo di tutte le vostre azioni è di impossessarvi del mitico Santo Graal, ma per riuscirci dovrete ripercorrere tutte le vicende del film, partendo da quando Indy era solo un ragazzo (ma già completo di barba, a giudicare dallo sprite.-ndJH).
Per prima cosa dovrete impadronirvi della croce di Coronado, nascosta in sotterranei che a dire la verità nel film non compaiono affatto, come innumerevoli altri particolari. Dovrete poi correre sul tetto di un treno in marcia, entrare nelle catacombe di Venezia, trovare il crociato di Bisanzio; e per finire, viaggiare su dirigibili cercando un lasciapassare.
Spero di essere stato chiaro!
Il gioco in sé stesso è un incrocio malriuscito tra un Beat'em-up ed un Adventure, il cui risultato non

è eccezionale.
Tutto il programma sembra essere scritto in basic compilato, e disegnato da una persona che non sa disegnare (chiaro no?! NdNuke), per quanto riguarda la colonna sonora, forse è l'unica cosa che si salva (forse!), mentre gli effetti sonori sono tra i più squallidi che mi sia mai capitato di ascoltare.
Tutto sommato Indy è un gioco che poteva offrire molto di meno, ma che invece offre molto di più di molto di meno (uhm!).

GLOBALE 30%

STRIDER II

A quanto pare Strider (l'uomo col ciuffo che danneggia. NdNuke) è il personaggio preferito da inserire nelle compilation, penso proprio che questa sia la terza volta che lo vedo in una raccolta, e sicuramente la seconda che lo recensisco.
Come avevo già detto in occasione dell'altra mia recensione, Strider II è uno di quei giochi che ha come caratteristica basilare una trama tanto idiota, quanto insulsa e surreale; che ora passo ad illustrarvi.
Al ritorno dal blocco sovietico (ex blocco sovietico NdNuke) il guerriero Strider viene contattato da alieni per prestare il suo servizio anche su un altro mondo.
La donna a capo del pianeta Magenta (Dove hanno girato il film "Il colore viola", ah! Ah! Che sagoma che sono!) è stata rapita da terroristi alieni che adesso ricattano il suo mondo.
Come ricompensa per le

DES

prestazioni del nostro eroe, i Magentilli hanno donato al guerriero un devastante Gyro laser ad alta velocità

ed un convertitore di materia, che quando viene caricato a sufficienza può tramutare ciberneticamente Strider in una UMSC, ovvero una Unità Meccanica Speciale da Combattimento.
Sotto questa forma egli dovrebbe essere pressoché invincibile contro i terroristi, o almeno così dicono i Magentesi.
Il gioco comincia in una foresta, dove dovrete vedervela con sentinelle robot programmate per distruggere qualsiasi organismo estraneo incontrino.

Lasciando la foresta, si giunge nei pressi di una città in rovina, distrutta dalle continue battaglie, dovute ai tentativi di riscossa dei magentani; per cercare rifugio dai continui attacchi dei terroristi.
Qui decidete di scendere sotto terra, dove dovrete affrontare continui attacchi da parte di alieni balordi.
Usciti dal sottosuolo, verrete attaccati da orde di teschi (?) inferociti, elimitateli e avrete libero accesso alla nave prigione, dove troverete Lady Magenta, ma state attenti, perché non vi faranno avvicinare a lei senza combattere.

GLOBALE 78%

THE SPY WHO LOVED ME

Questa volta vediamo il nostro beneamato agente segreto 007, una notissima spia al servizio di sua maestà la Regina d'Inghilterra, tale Bond... James Bond, affiancato per questa avventura da Anya Amasova una sexy-spia russa (russa all'epoca, adesso non si sa NdNuke).
La loro missione in codice C1P8ED209SKYNET è di riuscire a ritrovare due sottomarini scomparsi, uno inglese e l'altro russo, e di riuscire a sgominare l'organizzazione criminosa del temibile Karl Stromberg. Quest'ultimo, secondo un misterioso microfilm, è il responsabile della sottrazione illecita dei due sommergibili nucleari, e avrebbe lo scopo di impadronirsi del mondo (con solo due sottomarini l'impresa si presenta abbastanza ardua).
Come al solito il vostro tecnico di fiducia "Q" vi ha messo ha disposizione gli ultimi ritrovati tecnologici, come una macchina ultrapotente denominata "Submarine Car", in grado di mutarsi in motoscafo e addirittura in sottomarino, poteri della scienza!
Armati di Mitragliatrice, Lanciamissili, Missili terra aria, cannone fumogeno, spruzzatore di vernice (?), corazza blindata, forno a microonde e ferro da stiro portatile; vi avviate all'inizio di questa avventura mozzafiato.
Il gioco ricalca essenzialmente le scene del film.
Nei primi schermi sarete impegnati nella guida della vostra macchina mettendo alla prova le vostre capacità di pilota, o navigherete in pieno oceano pilotando un motoscafo oppure vi immergerete in mare con il vostro fidatissimo sommergibile.
Naturalmente ogni livello sarà pieno di scagnozzi di Stromberg che tenteranno di eliminarvi con ogni mezzo.
Tecnicamente parlando il gioco poteva essere realizzato molto meglio; il livello di difficoltà , calibrato non molto bene e la semplicità generale con cui è stato realizzato sono solo alcuni dei punti che rovinano irreparabilmente questo gioco.
Degni di nota sono la grafica, veramente carina anche se piccola e ben definita, ed il sonoro; con un riuscitissimo remix della musica originale nonché uffuciale di Bond... James Bond, agente segreto 007 al servizio di sua maestà.

GLOBALE 65%

Che cosa volete di più da una raccolta firmata DOMARK? Un nome una garanzia!.
L'unico programma degno di nota è The Last Ninja che è veramente eccezionale, ed anche se è un po' difficile le sue musiche sono veramente fantasmagoriche.
Poi viene Strider II, un gioco non eccezionale ma con un buona carica di giocabilità, seguito da La spia che mi amava (lavava!) Un programma di dubbia originalità che invoglia solo i fans più disperati di Bond a giocarci.
E dulcis in fundo (spero che si scriva così) abbiamo la ciliegina sulla torta: Indiana Jones e l'ultima crociata, un prodotto veramente da evitare e da cestinare appena se ne viene in contatto.
Tutto sommato una raccolta scarsa che non può offrire più di quanto stia offrendo, cioè quasi nulla.

TIRANDO LE SOMME 67%

Ocean per C64, cassetta/disco
Lit. 24.900/29.900

NINJA COLLE

Quando ti vedo per la strada ti darei calci nei denti... Ma forse non li senti, è meglio se ti rullo di Kartoni!!" Skiantos, 1978

DOUBLE DRAGON

New York, 13 gennaio 1992. Il misterioso Shadow Boss ha rapito Marian, la ragazza di Billy Lee, noto campione mondiale di pesi massimi e scaccolamento veloce. Dal nostro inviato, Paolo Besser. "Qui a New York si respira la solita aria metropolitana... Aaaagh! Etciù, Coff Coff, dannazione anche a quel furgoncino! Scusate, sono stato momentaneamente investito dalla fumina di scappamento di un camion per trasporto merci. Ho qui con me il famosissimo Billy Lee, al quale il boss della malavita locale

ha appena rapito la ragazza. Signor Lee, ha qualche dichiarazione da fare ai lettori Zzap!?" "Porca miseria! Avevo appena vinto l'usuale campionato di scaccolamento

veloce battendo in extremis l'atleta su cui Shadow Boss aveva scommesso, e così il puzzone s'è vendicato rapandomi la ragazza" "Vorrà dire Rapendomi, o sbaglio" "Sì, insomma, rapendomela a zero" "Capiamo benissimo lo stato d'animo del signor Lee, che attualmente ha le idee un po' confuse. Dovete capire che al signor Lee adesso tocca fare un bel po' di strada a scrolling orizzontale picchiando a sangue tutti gli scagnozzi del boss malavitoso e riportarsi a casa la sua ragazza. Come se non bastasse alla fine di ogni sezione lo attendono avversari sempre più cattivi, fino ad arrivare al delinquentone finale armato addirittura di un mitra" "Già, ma c'è mio fratello a darmi una mano. Vero, Jimmy? OH, JIMMY SVEGLIA! PARLO CON TE!" "Eh, ah, sì.... Yaaaaawn! Dobbiamo salvare Marian ok. Rronf ZZZZZZ!..." "Non ci faccia caso, signor giornalista. Jimmy fa sempre così. A proposito, come avete detto che si chiama il vostro giornale?" "Zzap!" "E che schifezza è? Non parlerà mica di agricoltura!" SOK! SBAM! SGNACK! "Qui è ancora Paolo Besser da New York. Il signor Lee ha avuto un piccolo incidente e per tanto non potrà salvare la sua ragazza. Andiamo ora ad intervistare il boss per conoscere le sue impressioni..."

GLOBALE 66%

BAD DUDES VS DRAGON NINJA

La storia è praticamente la stessa. Ci sono due fratelli, un sacco di nemici e tante botte da orbi. Scherzi a parte, il mondo è stato dominato da un

pericolosissimo malvivente, che ha instaurato un regime dittatoriale basato sulla paura, assicurandosi un bel gruzzolone di soldi alla settimana grazie all'aiuto di una caterva di scagnozzi che andavano in giro a rapinare, taglieggiare e terrorizzare la gente. Ma ecco che dalle strade di [inserire un nome di città a caso] salta-

Mettiamola così. Rullare kartoni a destra e a manca è divertente, soprattutto se fatto su computer senza rischiare di prenderle, ma per divertirsi è necessaria una certa possibilità di "immedesimazione" in quello che si sta facendo. I tre coin op originali sono forse i migliori nel loro genere, ma altrettanto non si può dire delle loro conversioni. Impoverimento grafico a parte (mi riferisco soprattutto a Shadow Warrior, visto che la grafica di Double Dragon e Dragon Ninja è molto bella), l'azione non ricrea in nessun caso quella originale. Double Dragon è un rullakartoni in sé divertente, ma non dovete assolutamente aspettarvi di avere il coin-op a casa. <Soffre innanzitutto di un'azione semplicistica, e poi di una certa facilità di fondo che vi porterà a completarlo in tre partite. La medesima cosa si può dire di Dragon Ninja: la grafica è bellissima, con omini ben disegnati, colorati e ultradettagliati. Anche l'animazione è buona, e ci sono sempre un sacco di nemici sullo schermo, senza che il Commodore rallenti l'azione. Peccato solo che io e Dave l'abbiamo finito alla prima partita, e per giunta senza perdere troppe vite! Se il livello di difficoltà fosse stato più elevato, sarebbe stato meglio. Infine c'è Shadow Warrior, ma forse è meglio dimenticarsene. Se non avete Dragon Ninja, comprate pure la sua versione budget. Altrimenti, se vi mancano tutti e tre, compratevi solo Dragon Ninja lo stesso.

GLOBALE 60%

no fuori due baldi giovanottoni tutti muscoli e niente cervello, che grazie alla forza bruta dei loro pugni si apriranno un varco tra le forze malvagie fino a liberare la Terra dal fetido dittatore. Il gioco si presenta come l'ennesimo rullakartoni a scrolling orizzontale, con tanto di grafica Hi-res ed ottimo sonoro durante il gioco (Jonathan Dunn si riconosce sempre... NdP)(Cappero, avessi detto Rob Hubbard avrei anche potuto capire, ma Dunn non ha mai fatto altro che filoscopiazzare! NdJH). Decisamente il titolo più interessante di tutta la compilation

GLOBALE 85%

SHADOW WARRIOR

Ih, chell'è sta roba. Ciuuuuui! Un rullakartoni. Bhè, d'altronde, visto che questa è una compilation di beat'em up di cos'altro poteva trattarsi? Anche questo gioco, come i precedenti, è una conversione da coin op. Lo scenario è incredibilmente originale: alcune divinità malvagie dell'oriente si sono risvegliate dal loro sonno profondo, poiché Zeus, al piano di sopra, stava facendo un festone con tutte le divinità greche e teneva lo stereo a tutto volume. Incavolate per il baccano, le divinità orientali sono emigrate in America dove hanno instaurato un clima di terrore. Sigh! Buuu! Sob! Tutta l'America piangeva, quand'ecco che dal sol levante arriva un esaltato pronto a combattere contro le forze del male. Il nostro eroe può dunque fare perno sulle sue conoscenze delle arti ninja per riempire di ceffoni tutti gli esseri umani assoggettati alle divinità e togliersi, infine, la soddisfazione di rispedire le medesime da dove erano venute. La grafica di questo gioco non è semplicemente brutta ma addirittura orrenda, il sonoro non è nulla di eccezionale e l'azione è molto lenta e confusa. Detto questo, passiamo al voto che è:

GLOBALE 51%

Code Master per C64, cassetta Lit. 29.900

CARTOON COLLECTION

DIZZY

Il mago Zaks è un vero burlone e si diverte un sacco a rompere le scatole agli abitanti di Katmandu(?!). Come fa?

Semplice! Si diverte influenzando le condizioni del tempo, facendo piovere al sabato pomeriggio durante i tornei settimanali di cricket e facendo nevicare alla domenica, quando si dovrebbe tenere il torneo di bocce. Questa volta, vi trovate nei panni di un simpatico ovetto e avete lo scopo di riuscire a trovare i quattro ingredienti necessari per preparare la pozione Avawiffowee capace di eliminare il cattivone e ristabilire l'ordine metereologico. Lungo il percorso da seguire ci saranno tutta una serie di bestiacce schifide che tenteranno di rompervi le, ehm, uova in tutti i modi possibili. Gli enigmi da risolvere sono troppo facili, la grafica è ben definita, ma priva di varietà e monocromatica in molti punti del gioco, la colonna sonora è meglio perderla che trovarla e gli effetti, beh, No Comment. Prendete uno shaker mescolate il tutto e come voto otterrete un....

GLOBALE 45%

CJ'S ELEPHANT ANTICS

Un mese fa ho fatto la recensione di CJ in the USA, confidandovi che era la prima volta che lo vedevo anche se era un budget. Guarda caso ho caricato CJ'sEA per la prima volta in vita mia e anche questa volta ne sono rimasto notevolmente sorpreso. In questa prima puntata CJ è stato catturato e messo su un aereo per essere portato in uno zoo in Inghilterra. Durante il volo alcune turbolenze hanno causato la caduta di CJ fuori dall'aereo che, tuttavia, grazie al suo ombrellino si è salvato da una frittata sicura (chissà se è buona la frittata di elefante, NdSH). Ora entrate in scena voi che dovete mettervi nei panni di CJ e riuscire a ritornare a casa superando le numerose insidie che può offrire la giungla cittadina... Una grafica colorata e carina per un'ottima giocabilità rifinendo il tutto con una colonna sonora simpatica e adeguata delimitano il seguente voto:

GLOBALE 88%

SLIGHTLY MAGIC

Bigwiz, lo stregone, ha lasciato in fretta e furia il suo castello perché sua suocera gli aveva telefonato dicendo che sarebbe arrivata entro un paio di ore per una visita di cortesia e perché si doveva fermare un po' in città... Ora, non fraintendete il poverino, non è che ha lasciato il castello per fuggire chissà dove, ma l'ha fatto

semplicemente per andare a far compere per provvedere alla festa di benvenuto (sarà per caso una di quelle feste sado-maso che si tengono per le suocere? NdSH). Il problema consiste nel fatto che, nell'andarsene, Bigwiz si è dimenticato di portarsi dietro il suo "nocivo" nipotino, noto anche con il nome di Furiadistruttiva Slightly. Guarda caso appena Bigwiz è sparito il castello è esploso in un caos infernale poiché Slightly, che si voleva semplicemente dedicare a letture interessanti, si è sparato tutto il libro delle magie di suo zio. Ora, voi vi ritrovate nei suoi panni e avete il compito di rimettere tutto in ordine prima del ritorno di vostro zio, altrimenti son dolori per

il vostro piccolo posteriore. Quest'avventura vi vedrà alle prese con tutta una serie di oggetti da far interagire con altrettanti simpatici personaggi che troverete in giro per il castello e che vi renderanno la vita impossibile... Sinteticamente parlando, Slightly Magic non è malvagio, ma quando vedo la grafica monocromatica sul Commodore mi viene uno sc'iopone che mi vien voglia di spalmarmi un po' di nitroglicerina (e acido nitrico, Shin! ndJH) e andare a fare un incontro ravvicinato con i programmatori di questo gioco...

GLOBALE 69%

SPIKE IN TRANSILVANIA

Dunque, la storia è tanto semplice quanto divertente è il gioco (come vorrei che tutte le mie recensioni si aprissero con una frase del genere, NdSH). Il cattivone di turno è una specie di sotto-parente del Conte Dracula e, guarda a caso, anche lui è un vampiro e di nome fa... Bho?! (Bel nome, comunque alcuni mesi or sono Paolo l'ha battezzato Ciro il Vampiro.-NdSH). Or bene, Ciro ha rapito tutti gli amici di Spike, scaltro vichingo dalla grande prestanza fisica, che, naturalmente, ha l'intento di salvarli. In questo cartoon-adventure Spike dovrà girare alla ricerca delle chiavi per aprire le celle in cui sono rinchiusi tutti i suoi amici, ma a rompervi i cosiddetti ci saranno tutta una serie di creature cornutacce e infami. Il gioco ha tutta un'aria fumettosa, sia nei fondali che negli sprite, il sonoro è carino e una giocabilità così elevata ti prende subito e non ti molla più, cosa si può pretendere di più? L'originalità del gioco?!? Beh! Anche quella non manca ...

GLOBALE 93%

SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD

Seymour, un simpatico esserino che secondo il sottoscritto deve essere imparentato con Dizzy, vuole diventare una star, e così un bel giorno decide di andare a Hollywood. Le difficoltà da superare per un'aspirante attore sono molte e voi dovrete semplicemente aiutarlo nel risolvere i problemi che man mano gli si porranno davanti, come riuscire a trovare il vero amore di Rick Bracy, incontrare il mitico Frankenstein o il grosso King Bong (che sia il fratello scemo del più noto King Kong? NdSH). Un'adventure in stile Slightly Magic, che prende i suoi pregi ma soprattutto i suoi difetti, ad esempio la grafica da Spectrum.... io gli ammazzerebbe a quegli llà! - per la serie: W l'itagliano scorreggiuto, la sqola è il mio forte -

GLOBALE 67%

La media dei cinque voti si aggira intorno al 72%, e la mia faccia da shock qui non è molto azzeccata, ma se non fosse per Spike In Transilvania, che è meraviglioso, e per CJ'sEA che come platform è si superato ma ancora divertente , giuro che il voto si sarebbe aggirato intorno al 18-20%. La cosa che odio di più degli adventure proposti in questa compilation è che tutti e tre hanno una grafica monocromatica, e siccome ho provato in passato un odio profondo verso il bianco e nero, o in questi casi tre, al massimo, quattro colori su schermo, non so proprio dove andare a sbattere la testa. Dizzy non stà proprio in piedi come realizzazione globale e non c'è nessuno a questo mondo a cui possa piacere, per quanto riguarda Slightly e Seymour, invece, non escludo che possano piacere agli appassionati degli adventure e, ripeto, sono validi solo per loro.

GLOBALE 66%

Ubi Soft per C64, cassetta/disco
Lit.29.900/39.900

AIR SEA SU

Voooolaree oo-oh! Cantaaaare Ooooo-oh! Nel blu, dipinto di blu, che bello, volare lassù... Fiiiiiiiii! Boooooom!!

GUNSHIP

Siete alla guida di un elicottero modello AH64A, una sofisticatissima macchina da guerra con la quale potrete compiere le più ardue missioni per poter così passare di grado e diventare, da schiappa, pilota provetto. Ad essere sinceri ho un po' di soggezione a parlare di questo gioco. Si tratta infatti di uno dei primi giochi in assoluto che io abbia visto sul C64, quando lo avevo appena comprato. Mai scorderò tutte le difficoltà che ebbi a decollare, muovermi, sparacchiare qua e là. Difficoltà che si sono ripresentate ancora oggi, visto che saranno cinque anni buoni che non ci faccio più una partita. Giustamente, Gunship fu accolto con grande entusiasmo dalla critica dell'epoca, Zzap! gli assegnò l'onorificenza di "gioco caldo" che merita certamente ancora oggi. Come simulazione resta infatti una delle più accurate che siano mai apparse su C64, se non la migliore, e d'altronde la cosa è naturale, visto che si tratta di un gioco Microprose. In definitiva, una grafica discretamente veloce e definita, con un ricchissimo e dettagliatissimo pannello dei comandi, ed un sonoro realistico, fanno sì che Gunship rimanga uno dei pezzi di storia del C64. Se le simulazioni vi attraggono almeno un pochino, compratelo senza indugi.

GLOBALE 90%

F15 STRIKE EAGLE

E qui cosa diavolo bisogna fare? Bhé, semplice, leggiamo un po' le istruzioni, dunque... "Es gibt 7 verschiedene Einsatze..." AAARGH! Ma è scritto in tedesco! Alex aiutami! Cosa, sei occupato con Consolemania? Ok, ho già capito, sbatterò via il manuale e mi inventerò qualcosa. Siete al comando di un caccia da combattimento e dovrete affrontare, sparandogli, tutti i nemici che cercano di rendere vane tutte le missioni a cui sarete assegnato. Naturalmente, mentre farete ciò, dovrete anche star bene attenti a come volate, perché se fate il minimo errore, non vi resta che paracadutarvi e salutare con la manina il caccia che va giù, sempre più giù. Finché non sentite "crash" e dite addio alla vostra carriera. Come simulazione bellica marca un po' male, nel senso che la grafica è molto scattosa e centrare gli aerei nemici, alla lunga, vi farà venire una noia mortale. Tuttavia l'azione è veloce e potrà appassionare molti di voi, anche se ovviamente non tutti. Sarà, ma sono dell'ipotesi che Gunship sia migliore...

GLOBALE 75%

SILENT SERVICE

E qui si passa dal blu del cielo al blu del mare. Anche Silent Service fa parte di quella schiera di giochi che hanno fatto la storia, ed un altisonante 88% sul mitico numero uno di Zzap! Non fa che confermarlo. Voi, ovviamente, siete nei panni di un intero equipaggio di un sottomarino. O, meglio, siete una sorta di schiavo tuttofare che ha il compito, rispettivamente, di guidare il sottomarino, sparare alle navi e ai mezzi nemici, andare sul ponte per pulirl... No, scusate mi confondevo, dicevo, per controllare la situazione, definirla meglio facendo uso del periscopi, ecc ecc ecc. Purtroppo al giorno d'oggi Silent Service sembra molto datato, ma è ancora in grado di offrire tutto il divertimento di allora. Bhé, che ne dite se vi congedo con un bel...

GLOBALE 85%

P47 THUNDERBOLT

Uh, cosa vedo, un gioco arcade!? E per giunta si tratta della conversione di "P47"? Wow, grande! Il vostro scopo è guidare un aereo da combattimento in diversi livelli a scroll parallattico orizzontale, buttando giù tutti gli avversari e trasformando in ruderi tutte le torrette ed i carri armati a terra. Una cosa davvero impossibile se

UPREMACY

non ci fossero degli elicotteri che, una volta distrutti, lascino a mezz'aria diversi papparuoli contrassegnati da diverse lettere, ognuno con la propria specifica funzione ed in grado di potenziare le capacità del nostro caccia. La grafica di P47 è a mio avviso buona e molto simile a quella del coin op. Peccato però che lo scroll si muova a scatti e non riesca a valorizzare i fondali ben disegnati e gli sprites ben definiti. Forse il mio giudizio è influenzato dalla mia particolare passione per gli spara e fuggi di questo tipo (sigh! Ma perché non convertono mai "Carrier Airwing"? NdP), e dal fatto che il coin op era uno schifo quanto a giocabilità, mentre la conversione è da questo punto di vista molto più bella.
Concludendo, però, si intravede il paragone con Silkworm, il quale ne esce di gran lunga vincitore, anche perché, differenze tecniche a parte, l'opzione a due giocatori di P47 è una vera e propria truffa: una volta che un giocatore ha (da solo) terminato un livello, il computer lo fa rifare all'altro giocatore. Peccato, un po' di cura in più e sarebbe stato perfetto.

GLOBALE 74%

CARRIER COMMAND

Lo scenario di questo gioco è decisamente futuristico e fantascientifico: nel 2166, infatti, tutte le fonti energetiche attualmente sfruttate si saranno esaurite, e l'unico modo di produrre energia elettrica sarà sfruttare le risorse di un gruppo di isole sperdute nell'oceano. Per fare ciò l'ONU (o chi per lui) ha mandato due portaerei, la Epsilon e l'Omega, ma quest'ultima è caduta in mano ad un commando terroristico che pretende qualche miliardone di carte pena rispedire la Terra nel buio energetico più assoluto. Ma voi, al comando della Epsilon, avrete l'ingrato compito di sgominare i terroristi conquistando tutte le 64 isole che formano il complesso. E per fare ciò dovrete equipaggiare i due mezzi di cui disponete, i caccia Manta e i carri anfibi Walrus, con armi oppure con moduli digitali ACCB, utili per costruire una propria base sulle isole conquistate. Detto questo, detto niente, anche perché riassumere tutto Carrier Command in due righe è un'impresa impossibile. Andatevi piuttosto a rileggere la recensione apparsa sul Nr 41, che è molto più dettagliata. Su praticamente tutti gli altri computer, questo gioco presenta, oltre all'aspetto puramente strategico, delle bellissime sezioni arcade in 3D solido, caratteristica che sul C64 è invece andata persa. Ciò che resta è però un ottimo strategy-game (a cui, però, hai affibbiato lo stesso voto di quella fetecchia di P47 Thunderbolt. Aargh! - ndJH).

GLOBALE 74%

Niente male davvero questa compilation! Peccato solo che io DETESTI le simulazioni e i giochi di strategia... Tuttavia ho cercato di dimenticarmene e valutare con la massima obiettività ciò che mi sono trovato di fronte. Bhé devo dire che mi sono anche divertito. SILENT SERVICE e GUNSHIP sono semplicemente due pezzi della storia dell'8-bit di mamma Commodore, e rispolverarli dopo tanto tempo mi ha fatto anche piacere. P47, l'unico gioco arcade presente nella compilation (cosa ce l'avranno messo a fare, poi...) non è brutto (Bah! NdJH) ma nemmeno eccelso. Insomma, è la tipica compilation che può piacere SOLO ed ESCLUSIVAMENTE agli amanti del genere (come una certa persona di Piacenza che conosco io, e che adesso fa l'accademia aeronautica) mentre a tutti gli altri può servire da sonnifero. Pur trovandomi a far parte di quest'ultima categoria, devo confermare che i giochi contenuti sono belli e che quindi la compilation merita un bel voto di conseguenza.

GLOBALE 79%

PROGRAMMANDO S'I...

Codigoro! Il programmatore della versione per Commodore 64 di Clik Clak si trova a Codigoro! Ma è l'unico posto dell'universo che riesce ad essere più lontano di Cosenza dalla nostra redazione (sarà vicino Garbagnate NdJH fatta da SG). Ma non preoccupatevi, anche questa volta i potenti mezzi tecnologici messi a disposizione dal superlativo staff tecnico della nostra redazione ci hanno permesso di superare queste apparentemente insormontabili difficoltà con.... un telefono (Beh? C'è bisogno di fare quella faccia? E.T. secondo voi cosa usava?).

Anzitutto una piccola introduzione all'ultimo gioco IDEA, già uscito in versione Amiga, per chi non lo conoscesse. Si tratta di un puzzle game basato su degli ingranaggi. Questi possono essere incastrati solo su dei pioli di cui lo schermo è disseminato (ovviamente un solo ingranaggio per ogni ruota) con lo scopo di trasmettere il movimento da una ruota motrice a un'altra generalmente disposta nel modo più scomodo possibile. A complicare il tutto ci sono naturalmente una quantità di bestioline che scorrazzano liberamente per lo schermo, ma passiamo la parola a Simone Balestra, o meglio a Giancarlo.

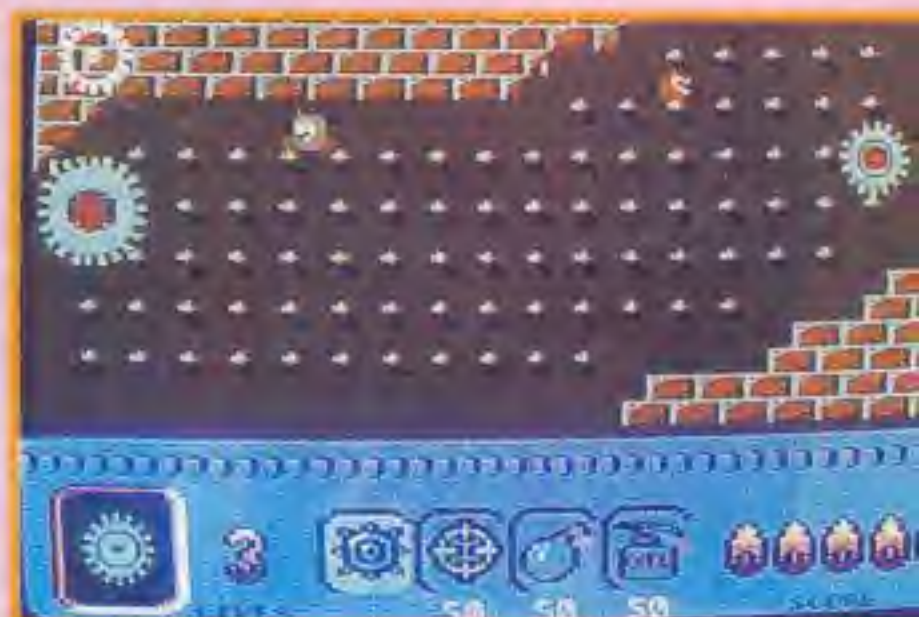
Giancarlo: **Scusaci ma la prima domanda è di rito: come hai iniziato, come sei entrato nel tunnel.**

Simone: Scusatemi ma la risposta è di rito, come volete che abbia iniziato un ragazzo della mia età se non con quella manciata di bytes del VIC 20. L'inizio è stato più che altro autodidatta, a dire il vero ho iniziato con un amico, che si è però poi perso per strada.

Stefano (Giorgi): **O.K., ma passare da qualche tentativo di programmazione a Clik Clak il passo non è certo breve, cos'è successo nel frattempo?**

Simone: Vi farà piacere saperlo ma tutto è nato dal vostro annuncio su Zzap! per conto della S.C. (e qui si scatenano cori di urrà, evviva, lo sapevo, è tutto merito nostro, leggere Zzap! fa bene e chi più ne ha più ne metta dalla nostra parte della cornetta). Calma, calma, non è poi stato così facile, gli ho mandato un primo demo che non ha avuto un esito molto positivo, ma ho insistito e alla fine la mia pazienza è stata premiata.

Giancarlo: **E con Clik Clak, come te la cavi, hai trovato qualche problema?**

Simone: Beh, adesso sono arrivato al fatidico punto in cui il programmatore comincia la sua lotta all'ultimo byte, con bugs che spuntano fuori da tutte le righe del codice, poche cose vanno come si vorrebbe la prima volta. Questo nonostante Clik Clak sia un gioco abbastanza semplice da realizzare a livello di programmazione. L'unica parte che mi ha dato qualche problema è stata

comunque è praticamente alla fine.

Stefano: **Visto che ormai hai quasi finito avrai già cominciato a pensare al tuo futuro.**
Simone: Si, in progetto c'è un platform game un po' sullo stile di Creatures che ho cominciato sviluppare con mio fratello, ma per ora non c'è nulla di concreto.

quella riguardante la gestione delle ruote (bella forza, tutto il gioco è fatto a ruote!NdSG), di quelle ho dovuto realizzare anche la grafica.

Giancarlo: **E la restante parte?**
Simone: Inutile dirlo, si tratta di una collaborazione a distanza con un tipo molto bravo di Genova, ma i risultati mi sembrano buoni, anche se it tempi di lavoro... ehm... non sono stati esattamente quelli previsti. La scadenza era per il mese di Giugno... scorso, fate un po' voi i conti; il lavoro

Giancarlo: **Allora hai intenzione di continuare a fare il programmatore.**
Simone: Certo, mi intendo anche di grafica, ma disegnare non mi piace molto, in quanto a musiche su computer invece sono proprio a zero. Nel mio futuro, comunque, ci sarà ancora a lungo un 64.

Giancarlo: **E anche nel nostro, te lo garantisco.**
Simone: Pronto, Maria, sono Marina, hai visto che pesce c'è oggi al mercato, ho preso due totani che sembravano ancora vivi, figurati che la Pinuccia mi ha raccontato che la sua vicina l'anno scorso, si, proprio la Laura, la figlia del cartolaio....

Stefano: **Inutile insistere, Giancarlo, la SIP ha colpito ancora...**

SCHEDA TECNICA

Nome: Simone Balestra
Età: 21
Luogo di Residenza: Codigoro
Professione: Studente di Ingegneria, ma gli manca ancora un po' (e se proprio vuoi un parere tecnico da un vecchio esperto.... non ti passa più!)
Precedenti: Beh, bisogna pur iniziare...
Gli piace: Musicalmente parlando funky, hard, musica leggera.
Gli piace di più: Entrare con un lanciafiamme a retequattro e incenerire qualche quintale di videocassette di telenovelas, se poi ci capita in mezzo anche qualche attore... meglio così.
Giochi preferiti: Non è un grandissimo giocatore ma tra la massa preferisce shoot 'em up e platform (ovvero il 90% dei giochi NdSG)

POTENTI MEZZI TECNICI...

In assenza di fotografia potete disegnarvi da soli l'identikit di Simone utilizzando lo spazio apposito, in modo da farvi regalare una copia di Clik Clak quando lo incontrate.
Altezza 1.85
Occhi Azzurri
Capelli Castani
Abbigliamento Sportivo
Fisico Slanciato
Peso 70

MEGACLASSIFICHE

I 20 TITOLI PIU' GIOCATI DAI LETTORI

MEGACLASSIFICA

1-TURRICAN II
2-CREATURES
3-RODLAND
4-RAINBOW ISLANDS
5-MYTH
6-TURRICAN
7-FLIMBO'S QUEST
8-ROLLING RONNY
9-BATMAN
10-LAST NINJA III
11-PLOTTING
12-TURBO OUT RUN
13-GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER
14-TILT
15-DYLAN DOG
16-GHOSTS'N'GOBLINS
17-FINAL FIGHT
18-BUBBLE BOBBLE
19-SHADOW OF THE BEAST
20-ARMALYTE

CONSOLEMANIA

Non ne posso più, sto esaurendomi, sono pallido, emaciato, ho mal di testa, di pancia, ho il ravvreddore, la febbre (ah no, quella ce l'ha Giancarlo) e se state leggendo questa copia di Zzap! sarà meglio che vi siate ingollati una manciata di aspirine, perché questa è sicuramente la rivista con la più alta concentrazione di microbi della storia (beh, con Giancarlo, Stefano Giorgi, Max e Alex influenzati, malditestati, raffreddorati cosa pensate...), ma nonostante tutto i miei collaboratori mi propongono sempre e ancora (e di conseguenza io li propongo a voi, "mal comune mezzo gaudio") notizie, novità, anteprime, servizi, interviste sul panettone greco alla crema di salsiccie. Ma NO! Sul Mega CD! Anzi, sul CD in senso lato. Su questo numero di ConsoleMania vi beccate infatti un servizio completo sul Super CD ROM del PC Engine, con una piccola panoramica su diversi giochi usciti ormai da anni per questa potente periferica. Si tratta del bellissimo Spriggan, uno shoot 'em up devastante, di Prince of Persia, uno dei migliori arcade adventure degli ultimi tempi ampiamente rivisitato graficamente relativamente alla maggior potenza della periferica. Vi sono inoltre Rayxanber II, bello e impossibile e Wonderboy III in MonsterLair, er, ehm, beh, lasciamo perdere. Ah, dimenticavo la recensione completa della quarta puntata dell'interminabile e costantemente itinerante Valis (si è spostato dal Master System al Mega Drive al PC Engine). Tra i giochi attesi prossimamente per CD Rom: Gate of Thunder, R-Type completo e F1 Circus. Altra novità nel campo hardware è il piccolo PC Engine LT (lap top), l'ultimo portatile di casa NEC.

Passiamo alla Sega con l'arrivo (finalmente! NdGabry fatta da Alex) anche in Italia del Mega CD, lo tro-

vate presso diversi importatori paralleli a un prezzo che si aggi-

ra intorno alle 800000 lire. I primi giochi, Sole Feace e Heavy Nova sono purtroppo una mezza bidonata, ma le promesse per il futuro sono molto rosee: andate a dare un'occhiata a Ernest Evans della

WolfTeam e a Wing Commander (chi non s a l t a WingCommander è, è! Chi... NdAlex). Sempre per il Megadrive abbiamo finalmente deciso di chiarire in maniera definitiva e inequivocabile differenze, vantaggi e svantaggi della versione ufficiale del Megadrive (quella euro-americana importata da Giochi Preziosi) e quella giapponese. Tra queste pagine piene di hardware siamo anche riusciti a rita-

gliare un piccolo spazio per qualche piccola anteprima Electronic Arts riguardante Marble Madness, Buck Rogers, John Madden Football 92 (Alex risulta ubbidiente...) e Shadow of The Beast (questi ultimi due già facevano capolino in qualche negozio..). Valis, Shining Force (Shining in the Darkness II) e la prossima uscita, finalmente anche in versione ufficiale (ne è appena uscita la versione Genesis in America), di Thunderforce III e Gaiares completano le novità MD.

Nintendo: tra il gigantilione di titoli NES che si riversano quotidianamente nei negozi USA abbiamo scelto nelle anteprime (anche per il discreto successo che hanno riscosso in altri formati) F15 Strike Eagle, Kick Off (la bibbia del calcio videoludico da casa, in uscita anche per Game Boy) e il non plus ultra dei giochi di ruolo per computer: la

serie di Ultima con Exodus, Quest for The Avatar e Warriors of Destiny, senza dimenticare però Tales of the Unknown della serie Bard's Tale. Miniservizio (anche qui) sulle differenze tra le due versioni (ancora) del Famicom, ovvero il Super NES americano e il Super Famicom giapponese: questa volta si parla però quasi esclusivamente della compatibilità delle cartucce

tra i due sistemi (ciò che vi interessava dopo tutto, no?). Per fugare le vostre paure al riguardo, vi assicuriamo che comunque verrà importato un adattatore (esistono comunque trucchetti più economici per rendere le due macchine compatibili...) insieme alla versione americana della console (tra l'altro probabilmente un po' più economica). Le novità Super Famicom comprendono: F1 Exhaust Heat e Lotus Turbo Challenge (cosa sono? Giochi di ruolo?) assieme all'immancabile ennesima versione del Wrestling e all'annunciata uscita di Street Fighter II.
Passiamo ora velocemente ai titoli recensiti questo numero. Iniziando da destra eccovi la formazione: Zoff Gentile Cabrini Oriali Collovati Scirea... (ah, scusate, talvolta la memoria gioca dei brutti scherzi...).
Per Atari Lynx vediamo nel numero di febbraio di ConsoleMania Hard Drivin' (gioco di ruolo come quelli di prima) e Ishido, uno spaccacervello che ci ha finalmente liberato di Shin. Sempre portatilando passiamo al Game Gear con Dragon Crystal (RPG) e Pang, mentre il Game Boy della redazione si è spaventato vedendo Godzilla, ma ci ha pensato Kung Fu Master a liberarlo per noi e a prepararci un piattone di polpette di mostro. Grasso (beh, dopo quelle polpette...) numero per Master System, con titoli come Sonic (yeahhh! NdGabry messa da Alex), Heroes of the Lance, Super Kick Off e Spellcaster. Il Mega Drive vede schierati Golden Axe II, Robocod (James Pond II), Rolling Thunder II, F-22 e The Immortal. Il NES viene inseguito da Robocop II, beccato da New Zealand Story e rosicchiato da Bugs Bunny. Il necchiano PC Engine, oltre al già citato laser-titolo Valis IV può contare in questo numero anche su Salamander. Il povero Super Famicom, data la penuria in questo periodo di buoni titoli, si accontenterà del simpaticissimo Joe & Mac.
Beh, questo numero Giancarlo non mi può inseguire con la solita frusta, ma... eeeecciù, eeeecciù! Oddio! E' passato alle armi batteriologiche! Max, aiuto! Aiuto, Maaaax...

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
Original Nintendo Seal of Quality
KICK OFF™
IL CALCIO SI CHIAMA KICK OFF.
La stupefacente giocabilità e il sorprendente realismo lo hanno fatto diventare l'incontrastato campione di tutti i tempi, il preferito da milioni di giocatori in tutto il mondo.
Scendi in campo, tira il calcio d'inizio e vivi in prima persona tutta l'emozione di una vera partita di calcio.
Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
ANCO
TOYS
LEADER
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

Tutto cominciò una sera mentre tornavamo dalla redazione... Senti un po' Giancarlo, per quando ti serve la Posta? Sai com'è, dopo i ritardi del mese scorso non vorrei che la cosa si ripetesse (finta colossale, sapevo benissimo che la data di chiusura era già scaduta da un pezzo!). Già mi attendevo il consueto urlo agghiacciante, lo sguardo assassino, l'occhio della Tigre,l'espressione corrucciata di un viso reso disumano da una selva di peli in preda alle convulsioni... Eppure niente, una lieve smorfia, ma nulla d'altro. Non c'erano dubbi, non era il Giancarlo che tutti conosciamo e temiamo... Era la Pechinese! No, cosa avete capito; Gianca è sempre Gianca, solo che dopo il febbrone da cavallo che ha stremato Max a Capodanno, l'influenza attaccata da quest'ultimo ad Alex (che però è riuscito a dirottarla in tempo su di Ulli), era prevedibile che anche il terzo glorioso caporedattore dovesse prima o poi cadere vittima passeggera del subdolo virus... Inutile dire che la redazione in questi pochi giorni di malattia non è più la stessa, pace e tranquillità regnano sovrani; ma allo stesso tempo mi sembra di percepire di tanto in tanto una flebile voce echeggiare fra le pareti della sala computer, una voce che dice... "La Posta... Ricki... Ricki... La Posta...". Tranquillo caro JH, tu pensa a ristabilirti che al resto provvediamo noi... Anche questo numero si avvia ormai alla conclusione, niente paura comunque ci rivediamo fra un mese più in forma che mai.

Le vostre missive vanno inviate a: ZZAP! POSTA. Edizioni Xenia. Casella Postale 853. 20101 Milano.

LA REALTA' SOCIALE NEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

"Sarò breve,
ciò che spinge il videogiocatore a giocare coi videogames è la possibilità di immedesimarsi in situazioni che egli, nel mondo reale, non potrebbe mai compiere.
In G-Loc egli è uno spericolato pilota alle prese con orde i nemici volanti; in Turbo Out-Run è un altrettanto spericolato automobilista (magari senza patente)(avete mai provato a salire sulla Uno Bianca di Max? NdR) che corre attraverso l'America; in Double Dragon è un coraggiosissimo lottatore che combatte contro dei pervertiti che gli hanno rubato la ragazza. E l'elenco potrebbe continuare per ore (e in Samantha Fox Strip Poker? NdR)...
Tutto ciò lo porta ad avere dei contatti con la società esterna, che vanno alquanto al di fuori dei normali canoni.
Capiterà così che, se piloterà aerei da guerra, si metterà a sparare contro tutti, e non avrà comunque paura di precipitare, tanto poi comparirà la rassicurante scritta "Game Over"; oppure, non appena prenderà la patente (o peggio, senza averla mai presa, ndGB), si metterà a correre andandosi a schiantare contro Porsche o altre automobili, col rischio di beccarsi multe astronomiche, o ancora peggio, di rimanerci (tocchiamoci pure gli Zebedei); o ancora, andrà in giro a spaccare la faccia a tutti quelli che incontra per strada, con la scusa che gli hanno rubato la ragazza... E via dicendo.
Insomma, le relazioni sociali sono così drasticamente spezzate, e tutto questo per colpa dei videogiochi, questi aggeggi infernali che turbano la mente del poveri giovani, e li conducono nelle strade della perdizione!!!
Dobbiamo pertanto noi stare inermi? No! Uniamoci e adoperiamoci affinché la piaga maledetta dei videogiochi sia finalmente debellata. Associazione per la cancellazione dal mondo dei videogiochi, vale a dire Gavino Barria, un ragazzo che non gioca più col suo Commodore 64 da due mesi e mezzo.
PS Complimenti a tutti voi per la bellissima rivista e, soprattutto, non siate così cattivi con Giancarlo , in fin dei conti è una brava persona!".

Cari lettori... All'attacco! (Attendo impazienti le vostre impressioni sull'argomento).

REGALI PER TUTTI?

"Carissima redazione di ZZAP!,

Vorrei che mi aiutaste a spedire i miei regali di Natale... (Anche se in ritardo, in fondo fanno lo stesso le software house con i loro prodotti spesso e volentieri in ritardo!)... Ad alcuni personaggi del mondo del software e dei computer; personaggi che tutti noi conosciamo molto bene.
Cominciamo con il primo regalo: ovvero una compilation, da me inventata, con: Rainbow Island, Turrican 1&2, Armalyte, Turbo Charge. La regalo alla Domark, suggerendogli di far pulire per bene le lenti agli occhiali dei loro programmatori. Le voglio inoltre regalare un corno "antijella", perché penso che ne saranno già arrivate di tutti i colori opo aver visto giochi come Hard Drivin, e non vorrei che cascassero dalle scale o scivolassero su una buccia di banana mentre attraversano con il rosso.
Il mio secondo dono è una sveglia che regalerò alla Cyberdine System, con allegata la ninnananna che mi cantava sempre mia madre quando ero piccolo. Allegato al regalo un biglietto dove ho scritto di telefonarmi almeno prima dell'edizione di Fantastico 100, quando avranno finalmente finito di programma-

re Armalyte II.
Il mio terzo dono è:... Un amichevole calcione alle case italiane per farle fare un ultimo sforzo e diventare così ancora più importanti nel panorama europeo, proprio come i veri campioni... (Vero Casiraghi?!?)(Cos'hai contro Gigi? Guarda che un un suo poster gigante (con le braccia aperte, come fa solo lui dopo aver fatto un gran gol) troneggia imperturbabile in redazione alle spalle del Monte Mac, ndR).
Il mio quarto dono è il numero di Natale di TGM per regalarlo ai redattori di ZZAP! (sfaticati!), siete razzisti, vi state sforzando di più sui sedici bit, dopo le belle parole che avete detto al mitico Commodore 64. Capisco che il mercato dell'Amiga e dei 16 Bit in generale è più ricco, ma quando avete del materiale caldo che vi bolle in pentola voi pubblicate una piccola preview oppure dite: "la recensione è per il prossimo numero perché non abbiamo spazio...". Ma come!!! (Urlo alla Benigni). Cosa vi costa!?! Il mercato dei 16 bit vi offrirà tanto ancora, fate una bella rivista agli ultimi anni del 64 e non affliggetelo di più nei confronti dell'Amiga, fategli e facciamogli una bella tomba (toccatina al fero per non dire parolacce)(evo ammettere in tutta sincerità che questa tua affermazione c'è sembrata un attimino irriconoscente, effettivamente il numero di uscite mensili non è più quello di una volta, ma da parte nostra cerchiamo sempre e comunque di realizzare la migliore rivista possibile, le numerose migliorie grafiche e impaginative, che mi auguro avrete apprezzato (anche perché rappresentano un costo più che notevole), ci sembrano già da sole un'ottima testimonianza, non vi sembra? NdJH).
Il mio ultimo regalo vorrei che fosse un numero di ZZAP! interamente senza Top Secret (come è già accaduto), in modo che tutti quelli che ne fanno uso capiscano che in quel modo rimarranno sempre privi di capacità, sottomessi a pensieri e soluzioni altrui. Nooo! (Ancora urlo alla Benigni) Non è questo il modo di giocare ai videogames, ricordo ancora la gioia che provai a finire Bubble Bobble con un mio amico e senza trucchi, oppure Armalyte, anche se quello fu un ricordo negativo, perché la malattia dei tips mi colpì e con le poke infransi un mito di stimolo al gioco... La fine di Armalyte non mi portò gioia, ma disperazione, pensavo alle giornate che passavo a sparare agli alieni, ma ormai avevo infranto la norma più basilare del videogiocare: la lealtà.
Dopo tutti questi doni vi auguro Buon 1992. Evviva ZZAP!"
The Queen

Esposta questa posizione, del tutto personale, nei confronti dei tips sono proprio curioso di innescare un'altra discussione generale per sapere che cosa esattamente ne pensiate... Se volete mandarci anche i vostri regali, non preoccupatevi per il ritardo, non ci offendiamo di certo!

BOVABYTE II

(E con questa fanno quattro!)

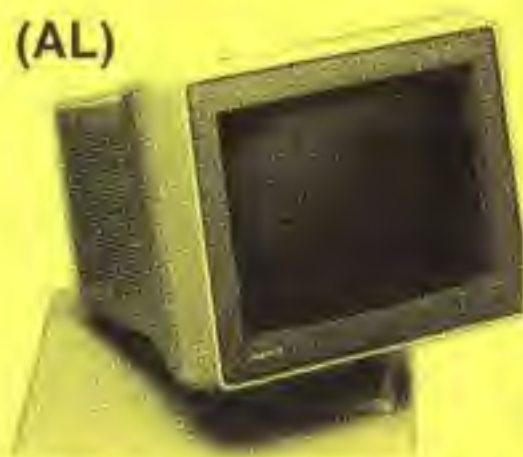
Come avrete sicuramente già scoperto i nostri simpaticissimi Dave e Paolone (gli original Bovabyte) sono nuovamente con noi, ma questa volta non solo in qualità di validi recensori... Viste tutte le richieste hanno infatti preparato un altro dei loro spassosissimi assoli demenziali che il nostro caro JH ha logicamente deciso di pubblicare da qualche parte all'interno della rivista (al momento non ho il timone sotto mano). Nel frattempo in queste pagine postali continuano anche le vicende del loro più famoso discepolo, Andrea Lanza da Catania...

Siori e Siore, benvenuti al quarto numero di Bovabyte II, che stavolta esce n po' in ritardo a causa di improrogabili impegni scolastici. Prima di iniziare una bella citazione e . . . . (Doverosamente censurata), ma bando alle ciance, passiamo la linea al nostro corrispondente Amerì, Amerì mi senti? A: Sì, forte e chiaro.
Io: Quali sono le novità della Taito per la collezione primavera-estate 1992?
A: Bhè, veramente mi trovo nella sede della Simulmondo; ho sbagliato il prefisso del numero del fax e invece di essere in Giappone mi trovo a Bologna. Io: Ma almeno la riesci a fare un'intervista?
A: E' proprio ci che stavo per fare, infatti ho accanto a me gli SD Centurion, un gruppo di programmatori di Paderno Dugnano con sede a Vigevano, e sono, a partire da destra: RP, programmatore, Geims Tonn, grafico e cugino di RP, il Pastore, musicista e grafico.
Io: Proprio un "bel" team, e che gioco stanno programmando?
A: Un gioco ispirato alla vita quotidiana di Max... Ma intervistiamoli. Come è nata l'idea di fare un gioco del genere ?
RP: Vovevamo fare qualcosa di nuovo, un gioco e del cioccolato, così ci siamo spiedellati (l'equivalente di scervellati applicato ai piedi) per un mese, due giorni, cinque ore, quattro decimi di secondo, fino quando non abbiamo avuto l'ispirazione.
A: Come si articolerà il gioco?
Il Pastore: Sarà diviso in tre fasi, nella prima dovremo aiutare Max a raggiungere la redazione di ZTC (ZZAP!, TGM, Consolemania), nella sua impresa sarà ostacolato dagli agenti della FR-MAPCSC (sono sigle abbastanza famose, mi sembra inutile tradurle, ndR), che cercheranno di fermarlo lanciando i seguenti giochi: Dick Tracy (C64), Chase HQ (C64, Amiga), SCI (Amiga), e tutti i giochi della Domark, che faranno scendere lo stipendio (game over, ndMax), raggiunto lo zero si perde un numero della rivista, per aumentare il punteggio Max potrà raccogliere i Gallarini che attraversano la strada. Nella seconda fase Max stacca "per sbaglio" la spina del Mac su cui sta lavorando Giancarlo Calzetta, cancellando le 12 recensioni, 4 editoriali e la colazione di Giancarlo, provocando così "l'ingiustificata" metamorfosi di Giancarlo in Calzetta, per cui Max dovrà evitare il caporedattore e contemporaneamente scrivere una redazione, se viene preso sarà costretto a giocare una settimana a Vampire's Empire (o Chase Hq). Subito dopo questa fase c'è una sezione bonus nella quale il nostro eroe (di più, molto di più) dovrà leggere il più alto numero di lettere possibile per consegnarle in tempo a Ricki. Nella terza e ultima fase Max, dopo aver giocato per 2 ore sul R-360 a stomaco pieno (vomita? NdR), tenta di tornare a casa, ma per la strada dovrà evitare: Dave che vuole fargli vedere a tutti i costi come finisce Strider per Megadrive (per un momento ho temuto... NdMax), Andrea Lanza (mi pare di conoscerlo...), che

Il nostro caro Gabriele è stato lieto di sopperire alla mancanza di cotechino...

ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

GM 91/9

ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	750	680	620
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	550	520	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	1000	900	750
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1300	1260	1100

Articolo		Prezzo
BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI		L. 15.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500		L. 60.000
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA		L. 700
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE		L. 500
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2		L. 36.000
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4		L. 8.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.800	180'' L. 4.300
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI BOOT FORMATTATI AMIGA		L. 1.300

MAXI DISK CONVERTER UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NORMALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO IL SECONDO FORO. **L. 55.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

Tintori

SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
Tel. 035/248.623

assistenza e riparazioni autorizzate Commodore
ASSI coop. s.r.l. - 20146 Milano

VENDITA PER CORRISPONDENZA

SHOWROOM SDF

SOFTCENTER

HI-FI — COMPUTERS
VIDEO - CAR STEREO
20063 CERNUSCO S/N (MI)
P.zza P. Giuliani 34
Tel. 02/9238427

VI OFFRE

Tutte le novità software PER

CBM 64/128 - AMIGA - MSX SPECTRUM - OLIVETTI

lo costringerà a vedere 120 cartoni giapponesi (in giapponese!)(lingua che comunque parla correntemente, ndShintaro). Paolo e i soliti agenti della FR-MAPCSC, aiutati da tutti i vigili urbani di Milano per dargli la solita ciclopica multa, senza dimenticare il carrozziere, il meccanico e l'elettrauto, dato che ha un debito non saldato con questi "gentili signori".
A: Il gioco è interessante, come pensate di chiamarlo?
GT: "Max's Big Adventure" e contiamo di finirlo prima i domani.
A: Da Bologna è tutto a risentirci presto!
Prima di salutarvi vorrei comunicarvi dove effettivamente si trovi il bit residuo del C64 (così smettete di chiamare la redazione), l'indirizzo è: Via della Porta Parallela angolo Piazza Sid 00011001.
I trucchi di Bovabyte.
Coin-op: Street Fighter II; portate il fratellino o la sorellina minore e ditegli che dietro il monitor c'è un Neo Geo tutto per lui, immediatamente inizierà a rullare di kartoni il video. Mentre è così impegnato fate una partita e magicamente tutti gli avversari cadranno come pere cotte.
IBM e Compatibili: Test Drive III; il problema principale di questo gioco sta nel fatto che necessita perlomeno di un 386DX 25MHZ per poter girare. Ma non disperate perché esiste la soluzione per ovviare a questo piccolo inconveniente, basta infatti mostrare al Comp una foto della Thatcher nuda, nel vano tentativo di fuga il processore aumenterà pazzescamente la velocità.
Ebbene sì, pure questo numero di Bovabyte II è finito, ma non disperate, tornerò il prossimo mese (spero)(tranquillo, ndR).
Voglio ringraziare : i Centurion per la loro simpatia senza limiti e in particolare Francesco Brullo, mio amico di Manga e vicino di casa, nonché uno dei migliori programmatori per Amiga che ci siano in Italia, per avermi sopportato fino ad ora. Un grosso saluto a tutta la redazione, spero un giorno di venirvi a trovare... (Ti aspettiamo, ndR).

INTERPRETAZIONI EPISTOLARI VIII

"Ottobittistica redazione di ZZAP!,
volevo porgere una domanda a Ricky (o Richi? A, no, è Ricki!) ad ogni modo ti volevo chiedere se tu hai legami con il Ricki (o Richi, o Riky?) della trasmissione: "Non è la Rai", in onda ogni giorno su Canale 5 (non so se vedi quella trasmissione)(no, ndR). Ad ogni modo se fossi tu, cosa di cui dubito (ti piacerebbe essere in mezzo a quelle sventolone, vecchio lungimirantone!) ti vorrei chiedere di darmi una spintarella nel mondo della TV, per andare a fare un film con Alba Parietti vestita di un solo tanga fatto con il filo interdentale. Se poi ce la faccio ti mando un autografo..."
Luca

Conosco Alba fin da quando eravamo bambini, a dire il vero lei è sempre stata un po' più grandicella, ma una certa affinità sulla lunghezza delle gambe ci ha sempre accomunato in un'amicizia che andava ben oltre la semplice conoscenza... Ricordo benissimo la sua infantile predilezione per gli strip poker (oltre che Pac-Man, Dig-Dug e Decathlon, per motivi che non posso purtroppo riportare), che si rivelavano spesso di un realismo grafico assolutamente strabiliante. Per quanto riguarda l'autografo non preoccuparti, se vuoi te lo mando io, la prossima volta che ci "laviamo i denti" insieme...

NIENTE ROSA, PER CARITA'!

"Hei Ragazzi,
sono la Zanzara (anche detta "Marty Labestia", "Zanza la Ganza", "The Queen of Videogames", "Miss Picchiaduro", etc), e vi sto scrivendo una lettera, come avrete sicuramente capito.
Come? Non c'eravate ancora arrivati? Beh, non mi sorprende, considerato il vostro livello di intelligenza (oggi sono in vena di offendere, qualcosa da ridire?)(Nooo, anche qui adesso, non bastava la cara Eleonora! NdR).
Sono arrabbiata con voi.
E presto detto: "L'angolo in rosa...", vi dice niente? Occhei, siamo più chiari: non so cosa pensino le altre (lettrici), ma non sono d'accordo ad un angolo solo per noi, vorrei essere considerata come tutti gli altri individui che leggono il mitico ZZAP!
Boys, dovete rassegnarvi al fatto che anche noi siamo pazze fanatiche, fissate, appassionate videogiocatrici, nonché smanettone incallite (ho ovviamente capito cosa intendi, ma fossi in te non andrei a dirlo troppo in giro, non si sa mai... NdR). Per non dire che il rosa è il colore che odio di più.
Iouphy! (Esclamazione tipica di me, cioè io quando scrivo, anzi dirò di più: "di più"!). Comunque non potete lontanamente arrivare a pensare di poter immaginare lo shock che ho subito vedendo il mio nome e il mio soprannome di nuovo sulle gloriose pagine di ZZAP!, per non parlare di Ruggero, che non voleva credermi, e quando ha letto il suo nome ci è quasi rimasto male (he, he: quel lurido verme 16bittista)(sempre in vena di complimenti, eh? NdR).
Beh, beh, beh... CioèCioèCioèCioè... Non ti spaventare: mi succede sempre così quando non so più cosa dire.
Saluti By Martina.

Giancarlo ha avuto un flash: una rondine in redazione?

Lo ammetto: ho sbagliato! Non avrei dovuto tenere un atteggiamento discriminatorio nei confronti di voi tutte care lettrici. Ma sapete com'è, trattandosi di una "razza" così poco diffusa, almeno per il momento, mi sembrava giusto invogliarvi a scrivere (Huhum, sempre alla ricerca di nuovi possibili numeri di telefono, vecchio marpione! NdMax). Ad ogni modo ho pubblicamente riconosciuto il mio errore, e così, giusto per dimostrarvi che non faccio nessun favoritismo, pubblico subito una lettera di un'altra lettrice...

SFOGLIANDO ZZAP!

Ovvero: Le impressioni di una lettrice sull'orlo della follia

"Salve signor Pinco, è uscito Zzap!?"
"Sì, ecco cara tieni, sono..."
"Lo so, quattromila, tenga pure il resto"
"(Capirai, 50 lire)"
Bene, bene, ho comprato anche questo mese la MIA copia. Uffa, dunque, gettiamo qui lo zaino, di qua il montgomery (che è un cappotto, non un vecchio zio scozzese!), di là il vocabolario e leggiamo.
Copertina: mmhm dei draghi, dei danzatori di rock (no, forse mi sbaglio), un uomo bendato e uno che sembra il sosia di M. Jackson senza baffi (da quando M. Jackson ha i baffi?!? NdR)(Da quando si trasforma in una pantera un paio di volte al giorno! NdSG), bene, bene. Well, "Schettinando per la città",

Ricki e Max discutono sul contenuto delle ultime Poste

ah si questo è mio fratello che crede di saper andare sui pattini, poi "Non è quello del mese scorso ma è meglio"... attimo di perplessità, che si tratti del nuovo prof di ginnastica? Poi "Il mondo sarà dominato dai puzzle-game?", la risposta è NO, anche perché la gente dovrebbe cominciare a pronunciare correttamente la parola "puzzle". Altro titolo "Megaclassifiche", beh, questa è facile, l'elenco dei rimandati in greco!
Ma apriamo la rivista. GULP! Bruce Willis in videogame! Già la notizia è ottima, ma passiamo all'editoriale. Pork... non si legge nulla con questi cavolo di dragoni violetti (fucsia, il fucsia un giorno dominerà il mondo NdJH), ah ecco che riesco a distinguere qualche sillaba... "frivola redazione... strip poker... ragazze..." ho già capito cosa farete a Natale, mandrilli!
Andiamo avanti: recensioni. WWF? Ah sì, scherzetto esilarante, mica è tanto sbagliato però, in fondo tipi come Hulk Hogan o i Demolition sono veramente animali! Avanti allora... oh, Tilt col parere del critico Max Sgarbi jr che si lascia trasportare da ricordi infantili e con pascoliana nostalgia ricorda quando era alto un metro e una mela (una mela?!?). Ma ecco il gioco responsabile di tante vittime in redazione: Thunderjaws! Bilancio: 2 redattori si sono suicidati e 200 sono rimasti feriti nel tentativo. Qui un tal Willi (abbr. di Viligelmo?) (No, di William Baldaccini, mezzo BBros e collaboratore di plurriennale esperienza. Non l'hai riconosciuto eh? Molto male, molto male... NdR) ci dice "COMPRATELO non ve ne pentirete" con una faccia losca, 2 occhiali scuri e l'orologio sul polsino che mi lascia presagire un accordo con la Virgin Games (semmai con la Fiat, ndR). Ma ecco nuovamente Max, questa volta perplesso, che ci raccomanda di lasciare perdere Stratego e di "cercare forti emozioni in altri giochi".
Giriamo pagina: gulp (che schifo) Rugby! Dave (in un atteggiamento non molto bene individuato) dice "Asini di programmatori, applicatevi di più, 4 e mezzo e via dietro la lavagna!". Mi conviene saltare qualche pagina altrimenti ne verrà fuori un annale. Uh uh, ecco top secret e gli infaticabili BBros, che certo hanno più fortuna dell'anomalo gruppo inglese (solo fischi per loro), che ci danno nuovi trucchi, wow, persino RodLand! OK, altre recensioni (Ricki, sei sveglio ancora?) (Ronfiii, ron-fiiii NdR): Chevy Chase. Dunque, JH con un costume da bagno anni '30 (o forse la divisa di San Vittore) e con la barba di dieci giorni (Ma quali dieci giorni, alla velocità con cui cresce a Giancarlo massimo dieci-quindici minuti, ndR), ci dice che abbiamo perso tempo a leggere la sua recensione, Willi, con gli occhiali sul naso (come Tom Cruise in Top Gun) (Ovviamente Willi fa la parte degli occhiali, ndR), aggiunge di continuare con Turbo Out Run (anche se io quella smorfiosetta bionda non è che la sopporti tanto) (Crissy, no! Smetti di punzecchiare con spilloni Vodoo la lettera della nostra Sim, ndMax).
Ma cosa vedono i miei occhi! James Bond Collection! Per una patita di 007 come me potrebbe essere l'ideale ma... PB si è suicidato, quindi non so.... Credo che sia meglio in videocassetta! Saltando parecchie pagine giungo con stupore a Strip Poker II, ah vedo che la tipina si è cambiata la biancheria intima e si è tolta i vestiti da cow-girl, comunque sempre racchia rimane (Vanità femminile... NdR). Finalmente dopo ben 77 pagine giungo alla stupenda Posta! Io amo la Posta di Zzap! Leggiamo cosa ci racconta Ricki, ah sì lamenta che gli scriviamo poco, beh, non sei contento? Dunque vediamo: gli annales? Cos'è questo, il ritorno di Livio Andronico o... ah, mi pareva un certo Luca Romagnolo! Oh, c'è anche Marco Avoletta, il simpaticone. Vorrei aggiungere questo alla sua classificazione: il negoziante "sochesei-unaragazza-eperciò-oratifregoioemagaritiportoancheacenafuori...", e purtroppo ce ne sono tanti (e pensare che un tempo si limitavano alle caramelle... NdR).
Facciamo un po' questo test! Alla domanda numero 3 "che cosa vuoi diventare da grande?" io ho risposto Stefano Gallarini, ma credo che non sarà possibile in quanto: 1) Dovrei andare a Casablanca e non ho soldi a sufficienza. 2) Dovrei armarmi di frusta e sciabola per sollecitare voi redattori. 3) Dovrei scrivere l'editoriale ogni mese e data la mia scarsa conoscenza della lingua Zzappiana sarei rimandata a settembre. Oh-oh, mi sono accorta che la rivista è terminata, mannaggia! Allora che faccio ora? Panico! Come vedi, cara fluorescente e babbonatalizia redazione di Zzap!, come vedi tu caro Ricki, la mia situazione mentale è peggiorata, passata la maggiore età si arriva a questo ed altro? In effetti credo che dovrei smettere di leggere Zzap!, ma chi me lo fa fare? Dato che leggerete (forse) la mia lettere l'anno prossimo vi auguro un felice Anno Nuovo e spero che Babbo Natale ascolti le mie preghiere e mi porti un Sega Megadrive con l'autografo di Roby Mancini (anch'io ho espresso un desiderio simile, che arrivasse un Megadrive gigante e si portasse via Mancini... NdMax)... auguri a tutti e ricordatevi che se, mentre una ragazza vi bacia sotto al vischio, questo vi cade accecandovi un occhio... non è detto che l'anno debba essere sfortunato per forza! (Tanto bene non è sicuramente cominciato, ndMax).
P.S. Vorrei proporre un sondaggio: "Cosa pensano i ragazzi delle ragazze che si interessano di computer?". Credo che sia interessante sapere l'opinione dei lettori e quella dei redattori...
La vostra inesauribile lettrice sin da quando era bambina, Sim..."

Dopo un breve sondaggio redazionale, appoggiamo decisamente le ragazze che si interessano di computer, ma non disdegnamo affatto nemmeno quelle che si interessano dei ragazzi!

SPACE OVER

Prima di concludere non mi sono ancora ricordato di chiedervi se siete o meno favorevoli all'inserimento di alcune foto all'interno della Posta, fatemelo sapere... E adesso i complimenti a Riccardo Bruno per la sua geniale intuizione, mentre Davide Bonicelli è decisamente fuori strada... Accidenti! Inizia a farmi male la gola, colpi di tosse assai poco promettenti, mi sento tutte le ossa rotte, la mente appannata... e Gabriele mi ha perfino cucinato un uovo al tegamino sulla fronte senza che nemmeno me ne accorgessi... Contenti adesso, l'ho presa anch'io questa stramaledettissima influenza. Fortuna che ormai avevo finito...

RICKI

ENTRA
IN GIOCO
CON....
SEGA™
Master System™
BACK TO THE FUTURE PART II
Buttati con Marty McFly, di ritorno dal 2015, in una nuova elettrizzante avventura ispirata al divertentissimo film campione d'incassi! Quello sbruffone di Biff e la sua banda, a bordo dei loro sfreccianti skate-boards, sono proprio degli incorreggibili guastafeste... Saprai aiutare Marty a levarseli dai piedi e a fare finalmente ritorno a casa?
iMAGE WORKS
TOYS
LEADER
© 1990 MIRRORSOFT LTD. ALL RIGHTS RESERVED. IMAGEWORKS IS A BRANDNAME OF MIRRORSOFT LTD. SEGA IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD.
© 1989 UCS + AMBLIN. LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD. FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433